ゲーム批評

平成18年3月1日発行
第13巻第3号通巻103号

ゲーム批評
2006年
3月号
定価780YEN
Vol.67

DOA4 DEAD OR ALIVE 総力特集

360購入の決定打となった
DOA4の魅力とは

『DOA』トッププレイヤー
裏ナハのDOA4レビュー

Team NINJAリーダー 板垣伴信ロングインタビュー

「'05年末タイトル スペシャルレビュー」

【biohazard4】錦織健（声楽家）

【ローグギャラクシー】スギヤマ！（ミュージシャン）

【テイルズ オブ ジ アビス】梅宮貴子（探偵ファイル記者）

【DEAD OR ALIVE4】松井悠（プロプレイヤー）

【マリオカートDS】遠藤雅伸（ゲーム作家）

大人向けゲーム成功の理由を追う
『龍が如く』が売れたワケ

［ソフト批評］
アストロ球団 決戦!!ビクトリー球団編
ゴッド・オブ・ウォー◆餓狼伝Breakblow◆義経紀
メタルギアソリッド3サブシスタンス
SIMPLE2000シリーズVol.90 THEお姉チャンバラ2
機動戦士ガンダムSEED 連合VS.Z.A.F.T.
リッジレーサー6◆パーフェクトダーク ゼロ◆EXIT
KARAKURI（カラクリ） ◆らき☆すた 萌えドリル
ポケモン不思議のダンジョン 赤の救助隊
ファイナルファンタジーⅣアドバンス
フロントミッション フィフス～スカーズ・オブ・ザ・ウォー～
スーパーロボット大戦MXポータブル

ゲーム批評 2006 3 Vol.67 DEAD OR ALIVE 4総力特集！
MICRO MAGAZINE

神風は2度吹く!?

『DEAD OR ALIVE 4』総力特集!!

紆余曲折を経て昨年末に発売された『DEAD OR ALIVE 4』(以下『DOA4』)。多くの人が期待し、Xbox360本体を購入するきっかけになったゲームという人も少なくないだろう。そこまでユーザーをひきつける『DOA』シリーズの魅力を、プロデューサー板垣伴信氏、トッププレイヤー裏ナハ氏のインタビューを交えて特集する。

『DEAD OR ALIVE』の歴史

1996年 DEAD OR ALIVE（AC）
1997年 DEAD OR ALIVE（SS）
1998年 DEAD OR ALIVE（PS）
1998年 DEAD OR ALIVE++（AC）
1999年 DEAD OR ALIVE 2（AC）
2000年 DEAD OR ALIVE 2（PS2・DC）
2000年 DOA2 HARD・CORE（PS2）
2002年 DEAD OR ALIVE 3（XBOX）
2003年 DEAD OR ALIVE Xtreme Beach Volleyball（XBOX）
2004年 DEAD OR ALIVE ULTIMATE（XBOX）
2005年 DEAD OR ALIVE 4（Xbox360）
未定 DEAD OR ALIVE（映画）

お詫び

ゲーム批評66号で『DEAD OR ALIVE』シリーズの今後はPS3でも2タイトルが決まっています。」と掲載しましたが、「PS3でもアクションゲームの新作を2本予定しております。」の間違いでした。関係各位様、およびテクモ株式会社様には多大なるご迷惑をおかけしたことをお詫びいたします。

魅力とは

専用機としてXBOX、Xbox360を購入させるほど人気の高い『DOA』シリーズの魅力に迫る

001 進化する内容と根底に流れるシリーズの血

まず大きなポイントとして、練り上げられたシステムに注目したい。システムとして他の格闘ゲームと一線を画しているのが〝ホールド〟だ。これは相手の打撃をその名のとおり〝ホールド（掴み）〟し、ダメージや有利な状況になれる行動だ。

他の格闘ゲームでもこのシステムに近い行動はあるが、すべてのキャラに、平等に与えられているのは『DOA』シリーズくらいだろう。この〝ホールド〟は単に攻撃パターンのひとつではなく、打撃・投げと並んで、三すくみの構図を成り立たせている（左ページ参照）。

つまりプレイヤーは常に打撃・投げ・ホールドの3つの行為から行動をチョイスし、それぞれ打撃と投げは何の技か、ホールドなら上・中・下段のどの位置の攻撃をホールドするのかを考えなければならない。また〝ホールド〟は瞬時に出すことができるので、格闘ゲームにありがちな隙の少ない技で固められる、とい

グラフィックの美しさだけでなく、ゲーム性も秀逸

002 戦う場の提供が格闘ゲームには重要

格闘ゲームの楽しさ、それは他人に勝利することと言っても過言ではない。もちろんそうではない、という人もいるだろう。しかし多くの人は他人との戦いに行き着くだろう。技の読み合い、投げやホールドを仕掛けるタイミング、CPU戦とはまったく違う戦いがそこにはある。ひと昔前に格闘ゲームがブームになったのは、まさにこの点にあったからだ。しかし昨今のゲームセンター離れとコア化する内容に格闘ゲーム人口自体が衰退している現状もある。そこで新たなる戦いの場としてインターネット回線を利用したネット対戦が登場する。もともとネット対戦といえばFPSやRTSといったパソコンゲームがメインだったが、KDDIのマルチマッチングサービスを皮切りにコンシューマゲームのネット対戦が台頭してきた。そして『DEAD OR ALIVE2 Ultimate』ではXBOX LIVE!を利用して世界規模で通信対戦を実現し、『4』ではさらにコンテンツが進化している。単に対戦するだけでなく、

ログインしたらドールを操作して行動する

うことはない。またクリティカル状態と呼ばれる、よろけて何もできない状況においても、ホールドだけは使用できる。さらに相手の打撃を無効化しつつ攻撃するオフェンシブホールドが新たに追加されたことにより、攻撃の幅が格段に広がっている。

各キャラクターごとに技の設定があり、純粋に強さが一定とは言わないが、この〝ホールド〟という存在によってキャラ勝ちということはなくなる。つまりセンスや腕次第では始めたその日に世界トップのプレイヤーに勝つことも不可能ではない。このシステムの妙がシリーズの人気を支える大きなポイントと言える。もちろん『4』でもその真価は揺らぎないが、ホールドだけで勝てるほど甘くもない。

3すくみによる読みの楽しさ

まさに“じゃんけん”である。もちろんガードという選択肢もあるが、投げに対しては無防備だ。相手の行動を読むことが『DOA』シリーズで最も重要なファクターであり、最も難しいことでもある。どの行動にせよ、キャラクターの技の属性やスピードを熟知することが勝利への近道と言える。

次世代機さえ購入させるDOA4の

チャットや対戦見学によるコミュニティ性の拡大は今までの格闘ゲームにはない試みだ。オフラインで技を磨きオンラインで対戦、この利便性は非常に魅力的と言える。ラグや回線切断など、インフラの不均一性や海外との対戦など問題が発生することも確かだが、(回線状況の良い場合ならば)十分対戦として成立しており、今後の格闘ゲームの主流になる可能性は大きいと考えられる。

遊びの幅を広げる通信機能

通信機能は対戦だけではない。うまい人のプレイを観戦することで立ち回りを研究することができ、チャットでわからないことをリアルタイムに聞くことができる。即時性を含めて可能性が非常に高いシステムだ。

初心者同士で戦うことも可能。勇気を出して挑戦だ

チャットで会話するだけでも楽しめる

003 ハイレベルな映像と魅力あるキャラクター

多くのファンを獲得する一因として外せないのが、魅力的なキャラクターたちだ。『DOA』シリーズというだけでXbox360とソフトを購入する人も多い(はず!?)。また特定条件で入手できるコスチューム集めも、ネット対戦に負けないくらい熱くなる。すべてはファンの熱きキャラクター愛に支えられているといっても過言ではない。

ラ・マリポーサ

国籍:アメリカ
性別:女
誕生日:不明
血液型:不明
身長・体重:175cm・53kg
スリーサイズ:B92・W56・H86cm
流派:ルチャ・リブレ
職業:ルチャドール
好きなもの:アップルパイ
趣味:スキューバダイビング

こころ

国籍:日本
性別:女
誕生日:12月1日　17歳
血液型:A型
身長・体重:158cm・49kg
スリーサイズ:B90・W55・H87cm
流派:八極拳
職業:舞妓
好きなもの:あんみつ、おしるこ
趣味:ピアノ

エリオット

国籍:イギリス
性別:男
誕生日:11月22日　16歳
血液型:AB型
身長・体重:168cm・55kg
スリーサイズ:B87・W65・H85cm
流派:形意拳
職業:高校生
好きなもの:お茶(特にハーブティーと烏龍茶)
趣味:ハーモニカ

『4』最新情報 バース大活躍の予感!?

確定情報ではないが、バースに技表にない攻撃がある噂が席巻している。単なる技ではここまで噂が高まることがない。その技はバースなのに9フレームで出すことができ、しかもオフェンシブホールドなのだ。つまり相手が最速の打撃で攻撃してきても、オフェンシブホールドで無効化しつつ攻撃できてしまう。バース最強説の予感が!?

投げキャラバースに新たな戦い方が見出された!?

※マニュアルではエリオットの誕生日が11月15日と表記されていますが、正式には11月22日です。

『DEAD OR ALIVE 4』プロデューサー

板垣伴信氏 ロングインタビュー

―まずは反響はいかがですか？

板垣伴信（以下、板）　ありましたよ。ゲーム批評の誤報が大きな話題になったところでも、それは感じられた。

―（汗）

板　まあ誤報については気にしてないから。（プロモーション推進部の）土原から「大変なことになりました！」って報告がきて。俺は言ったんだけど「本だからさ、間違いもあるだろうし放っておけ」と。放っておくと言うと語弊があるけど、騒ぎになるならなるで、それは『DOA4』が世間から注目されている証拠だし、騒ぎにならないようならそれだけのゲームだってことだから。まあ今後は、うちだけでなく他社さんのゲームについても気をつけてね。

―たいへん恐縮です。では次に発売まで延期がありましたが、そのときの心境と現場の雰囲気をお聞かせください。

板　心境はその時その時だから、今振り返ってもあまり意味がないけど、遅れたことに関してはユーザー、マイクロソフト、流通の方に申し訳ないとは思ってます。現場に関しては『4』は淡々として作ったという感じ。10年前には完成したマスターディスクにキスするほど高揚したこともあったけど、今回は本当に淡々としてたね。発売が遅れたことには、申し訳ないとしか言えない。でも自分たちが設定したクオリティがあって、ハードルはかなり高かった。シリーズの集大成なわけだし、結局、ゲームはクオリティでしか評価してもらえないから。

―海外で少数ですがセーブデータの不具合が報じられていますが。

板　まずは不具合の内容を聞いて、実際に再現されるかを社内で検証する。現状はまだその検証段階です。

板垣伴信（いたがき とものぶ）

テクモ株式会社
常務執行役員
Team NINJA リーダー

昭和42年4月1日生
早稲田大学法学部卒業
平成4年入社

代表作：
『DEAD OR ALIVE』シリーズプロデューサー
『N I N J A GAIDEN』プロデューサー

今後の予定タイトル：
Xbox360用ソフト『DEAD OR ALIVE code：Cronus』
Xbox360用ソフト『DEAD OR ALIVE Xtreme2』
Xbox360用ソフト『project progressive』

シリーズの成り立ちとホールドシステム

―シリーズの立ち上げについてお聞かせください。

板 単に当時（『DOA』のリリースは1996年）は格闘ゲームがブームだったからですよ。ドラゲーでも良かったんだけど、自分はアニメーションが好きなので、キャラクターを動かしたいということで格闘ゲームを選んだ。ただ、作るからには格闘ゲームの中で一番になる、という気持ちはありましたよ。

―他の格闘ゲームと一線を画すホールドですが、生まれたきっかけは？

板 その頃、勢いのあった格闘ゲームはほとんど遊んでみましたよ。で思ったことは、勝負事としてみたときに、読み合い、出し抜き合いの形がイビツだなと。読み合いというより、いかに早く、いかに正確に入力するかを競う、タイピングソフトみたいだなと思った。あと各選択肢の重みづけがイビツなんだよね。麻雀で言えば、マンズ抜きで打っている感覚。だから僕らはマンズ＝ホールドを入れた。ゲームに幅と深みが増すことで、手癖の速さだけではない、読み切る醍醐味がそこに生まれる。さまざまな要素が有機的に絡み合い、ときにはそこに運も介在するからこそ、先を読む楽しさがある。この部分を格闘ゲームに持ち込んだら面白いだろうというだけのこと。まあ確かにマンズ抜きの麻雀しか打ったことのない人に、136枚の麻雀牌で勝負させたら、大味だって勘違いする人もいるだろうが、ほんとは違うんだな。

―ホールドがあることで、深い読み合いが生まれますね。

板 それにプラスして、公正なルール、勝てるかもしれないという期待感。リスクを負うことによって大きな報酬を得られる緊張感。これがなければ、だれも勝負なんてしないよ。

―読み切ったときの楽しさは他のゲームにない要素ですね。

板 勝負の醍醐味は読み合い。いや読み勝つことでしょ。勝負の一番簡単なシステムは、早いもの勝ち。何人でもいいけど、ヨーイドンで誰が一番早いかという話。これは読み合いも何もないね。二番目に簡単なのは丁半。サイコロを2つ振って偶数か奇数かを当てるだけ。サイコロだと運だけだけど、サイコロを札にかえれば、手ホンビキという遊びになって、そこには読み合いが生じる。三番目はじゃんけん。これはみんな知ってるでしょ。テレビゲームのゲームシステムって、せいぜいここまででいいんですよ。例外もあるでしょうが。それ以上の奥深さというのは、テレビゲームじゃないゲームに任せとけばいい。テレビゲームの数百倍奥の深いゲームなんて、それこそいくらでもあるんだから。テレビゲームのいいところ、インタラクティブな絵と音だよね。そこに組み合わせるシステムということでいったら、

クリティカル状態から浮かせるまでにも攻防がある

さっき言ったくらいで十分麻薬的な面白さを作れるし、感じられる。

最新作『DOA4』制作について

――まずは新キャラクター3名について聞かせてください。

板　僕らは基本的に動きからキャラクターを作り始める。どんな動きをして、拳法は何を使うのか。キャラクターの顔だとか、プロフィールだとか、技以外の部分は後から別に決めていく。拳法にしても八極拳やムエタイ、カポエィラ、ルチャ、形意拳など、いろんな武術があって。それらはもう全部技表におこしてある。コマンドまでできている。その中から『4』の新キャラには何が良いのか、を決めただけ。たとえば『DOAX』から登場するリサは何が合うのか、というところでルチャ・リブレを選んだ。エリオットとところに関しては、リサが決まっていたのと、全キャラを見て男女のバランスから男女ひとりずつというところは決めていた。

――プロフィールから入るのではないのですね。

板　そのやり方は制作に時間がかかる。プロフィールはあくまでイメージ。制作するチーム全体でそのイメージを共有するのは時間がかかるし、失敗するケースのほうが多い。共有しがたいイメージからアプローチして失敗している人や作品はよく見ます。確かに自分たちも発売延期とかしてますが（笑）、設定するクオリティが高いですから。でもどこよりも早く制作しているチームですよ。はっきり言って世界中どこを探しても『4』を一年で作れるチームはないですね。もしいるなら紹介してほしいですよ。

――『Halo』シリーズからゲストキャラが登場しますが、どのような経緯で？

板　こちらから打診しました。『DOA』シリーズと『Halo』シリーズ、『プロジェクト・ゴッサム・レーシング』シリーズはXboxを支えてきたタイトルじゃないですか。お互いにがんばってきたタイトルとして、何かしらできないだろうかと思ったのがありますね。

――次にゲーム内容ですが、今作はムービングデンジャーにまず驚かされました。

板　それはムービングデンジャーという名前に？（笑）まあ、なんでもデンジャーにしちゃいますからね。爆発デンジャーに始まっ

リサは『DOAX』から参戦。華麗な空中殺法が特徴

これは落下デンジャー（笑）。地形も戦いには重要

たわけだけど、スパークデンジャー、水デンジャーときて、最近じゃカバデンジャーにサイデンジャー。ヒョウデンジャーにカーデンジャー。猿もデンジャーにしたかったんだけど、猿の大群に襲われる絵がおぞましい感じがしたのでやめた。象デンジャーは自信作だったんだけど、子どもに見せたら怒られた。喜ぶかと思ったら「ひどい。象がかわいそう」と言われちゃいました。読み切れなかったね。気をつけないといけない。

——CPUがかなり強いですが、そのように調整を？

板 今回のCPUはかなり強くしてありますよ。防御ではなく攻撃のゲームであることを主張したかったからね。『DOA』シリーズは『1』から『2』への進化と、『1』から『++』への進化の2系統あって、『3』は『2』の流れを強く受け継いでいる。でも『4』は『++』からの流れを意識した。格闘ゲームで〝待ち〟の議論がよくあるじゃないですか。待ちが良いだ悪いだ、ひきょうだ戦術だと。思うけど、そういった議論が起きてしまうゲームデザイン自体がダメなんですよ。俺は待ちは嫌いだから、自分から動かないプレイヤーは死ぬようにゲームを作っただけ。攻撃して勝つことを『DOA4』は意識している。当時『++』は攻撃的にチューニングしたタイトルなんだけど、防御主体のゲームの中では異彩を放っていた。ある意味先取りしすぎたところがあって、せいぜい数百人しか集まらないゲームセンターという狭いコミュニティの中では賛同者が少なかった。なぜなら100人遊んで、そのうち少なく見積もって10％の人が共感してくれたとして10人。口コミというのを考えたときに、伝道者の人数として少なすぎる。でも『4』はXbox LIVEだから。10万人がオンラインで対戦したとして、やはり10％だとすると、伝道者は1万人だよね。これだけの母数があれば、残りの9万人の誤解も解けるだろうし、宗旨替えする人も出てくるだろう。地球で一番でかいゲーセンということですよ、Xbox LIVEは。そういう見通しがあったからこそ、『4』は『++』のようにエッジなチューニングができた。

——確かにCPU戦は守っていたら負けますね。だからこそホールドの脅威はあるけど攻めないと勝てない。

板 僕は10年前から言っているけど、攻めない中級者は、攻める初心者に負けてほしいんですよ。中級者がちゃんと攻めれば、それはちゃんと初心者が負ける。たまには勝つ時もあるだろうが、長い目でみれば負けが込むでしょ。もちろん初心者同士なら時の運だね。なんにしろ、攻めない中級者が攻める初心者に負けるようにしたかった。だからそういう部分でCPUの強さを決めている。また今回イメージした難易度は、10年前の格闘ゲーム華やかなりし頃のゲーセンのゲームバランスだから。『ストII』とか『VF2』の頃の話ですよ。俺なんか初めてアキラを倒したときは感動したから。「うわ、勝っちゃったよ」って。

——確かに難易度が高いことで学ぶことも多いですね。

板 倒せない、クリアできないという抑圧と、それを突破したとき

格ゲー標準となりつつある練習モードで技を覚えるのが第一歩

の開放感。カタルシスだよね。海外ではゲームをクリアする、とは言わずに、beat（たたきのめす）すると言う。そういう感覚を得るためにはある程度の難易度が必要。

──払ったお金の分は楽しませろ、という風潮がありますが、そうではないということでしょうか。

板　そういうことじゃ、テレビゲームだけじゃなく、どんなゲームも楽しめないし、勝てないよ。感じて、考えて、チャレンジしないと。俺はこいつに勝つ！　勝つためにはどうすればいいのか？　そうやって積極的に勝ちに行く人の達成感を大切にしたい。

──チャレンジャーな人ほど、価値の何倍もの楽しみを得られますね。

板　ゲームはチャレンジだからね。実際に積極的に楽しんでいる人のほうが多いし、自分自身も『DOA4』を楽しんでいる。Alpha-152にも負けるしね。彼女は強いから。俺に作られたくせに（笑）。ただAlpha-152に関してはかすみを素体として作られたクローンでなければここまで思い入れはなかった。最初に彼女が動いたのを見たときに、「こいつは強い。もっと強くなければならない」って思った。仮に他のキャラのクローンならここまで強くしなかったと思う。バース152とか、ザック152とかだったら、どうでもいいというか（笑）。ザック152だったら頭に152本、電飾アンテナ生やすか、とかそういう話になるだけであって。まあ、それだけかすみには思い入れがあるってことです。

──Alpha-152には相当調整をした感じですね。

板　そりゃもう。

──ちなみに152番目に何か意味が？

板　第二次世界大戦において最強の戦闘機って、諸説あるけど俺はドイツのTa-152だと思ってる。そこから拝借しました。要するに最強なんですよ。

──次に、オンライン対戦についてですが、ドールが特徴的ですね。

板　最近、こういうのがはやってるのもあるけど、俺は『みんゴルオンライン』が好きでね、ああいう感じを出したかった。プレイしてていいなぁって。残念なことにサービスが終了しちゃったんですが。

──対戦者リストに入るとボイスチャットしかできないのが寂しいという声が多いですが、将来的に変更する可能性はありますか？

板　プログラム自体の変更はできるよ。そういう意見も多いから、今検討してるところ。

──『4』でオンライン上のイベントを考えていますか？

板　大会とかやると面白いだろうね。プレイヤーも多いし。まあそのうちそういう話も出てくるでしょう。

対戦映像を見ながら分析するのも上達法のひとつだ

ゲーム制作は麻雀から!? 制作秘話を聞く

──ゲームに忍者が登場し、チーム名も忍者。忍者にこだわりがあるのでしょうか？

板　忍者とかね、宇宙戦艦ヤマトとか好きなんですよ（笑）。そういう世代だから。今回はパロディも多いよ。わかる人にはわかるだろうけど。あとの武術は基本的には普通に考えて、必要だろうなというものを作ってる。相撲はゲームに合わないから入れない。たとえそれがどんなに美少女でも（笑）。美少女力士ってのは想像がつかないから。

──某格闘ゲームにはいますね。

板　本当!?　それはスゴイですね、さすがだね。知ってる人も多

いと思うけど、他社ので好きなゲームのキャラといったら、SNKさんのナコルルくらいだから。見た目もいいけど、何よりけなげなところにグッとくる。鷹を操ったりして、けなげではかなげなところがいい。

――ゲームで遊ぶことは多いですか？

板　遊びますね。テレビゲームだけでなく、麻雀もやるし、ほぼ全種目やります。テレビゲームは……そうですね、遊ぶためにやる。なかなか最後まで遊ばせてくれるのはないんだけど。つまらなかったら当然すぐやめるし、調子よく遊べてても、腑に落ちない作りとかにぶつかると、何でこう仕上げたんだ？　と分析が始まっちゃう。そこでもうアウト。だから最後までプレイヤーでいられたゲームはホント少ない。記憶にあるのは『ゼルダの伝説　時のオカリナ』とか、『ピクミン』シリーズかな。『ピクミン2』の対戦は本当に面白い。今でもよく遊ぶし時間を忘れる。悪いけど、俺かなり強いよ（笑）。

――麻雀の例えや話がでましたが、ギャンブルも？

板　ギャンブルはね、この世で最も崇高なゲームですよ。公正なルールがあって、そこでは誰でも勝てる可能性がある。こりゃ勝てないなって勝負は誰もしないでしょ？　最初に話した早いもの勝ち、丁半、じゃんけんもすべてそう。

格闘ゲームの醍醐味のひとつである空中コンボ。腕の見せ所でもある

――じゃんけんの3すくみは、ある意味『DOA』に通じるものがあると思うのですが。

板　じゃんけんを意識した、ってことはないが、公正でイビツじゃないルールは絶対に必要。フェアでなおかつ当たりはずれがドラスティック。扇情的じゃないとね。

――リスクとリターンという意味では、空中コンボにもつながりますね。

板　浮かされたらもう何もできないでしょ。だから空中ホールドが欲しいとか言い出す人がいるんだけど、それはちょっと違う。空中コンボは麻雀で言えばアリスなんですよ。アリスってのは誰かがアガったあと、ドラを新しくめくるんだけど、それでドラが乗ったらさらにもう一枚めくる。めくれ具合によっては、ずいぶんひどいことにもなるんだけど。いやなら自分がアガればいい。空中コンボも一緒で、浮かせるまでに多くの技を仕込んでから浮かせば、それだけリターンが大きいようにしてある。そこのリスクと報酬のせめぎ合いという。そこが勝負の醍醐味だね。

――そういう意味では、今後クリエイターを目指す人は麻雀をやったほうがよい、と？

板　まあ、麻雀じゃなく種目はなんでもいいけど、ひとつくらいは精通しといたほうがいい。ただパチスロみたいな機械相手のものじゃなく、カードとかバックギャモンとか人とやり合うやつをね。機械相手にやったって、金を度外視すれば時間の無駄。

――麻雀ゲームは作られないのですか？

板　作らない。周りから請われることは多いけど。麻雀にいくら味付けしても、それは麻雀であって、僕らはクリエイターで、自分でルールを作るのが仕事だから。どうせやるならポンジャンで十分でしょ。レイファンを3枚そろえたり、9枚かすみでそろえたり。楽しそうじゃないですか？（笑）

次世代機での開発と今後の展開について

―Xbox360で開発した感想をお聞かせください。

板 良いハードですよ。

―それは開発がしやすいということですか？

板 いや、俺らにとってはどんなマシンだって難しいってことはないから。面倒ってことはあるかもしれないけど。

―『4』の制作にあたり、0からスタートしたと聞いたのですが。

板 すべてが0ということはないですね。シリーズの集大成という部分もあるし、培ってきた技術もある。実際『4』のスタッフは『2』のスタッフで作ってるんですよ。スタッフクレジットを見比べればわかると思う。だから『1』から『2』へのようなドラスティックなメジャーバージョンアップができた。実際に『4』の制作期間は1年くらいじゃないかな。ただこの1年仕事しかしてなくて、まいっちゃった（笑）。本当に仕事しかしてなかったよね。だからあんまり記憶がない（笑）。

―プライベートな時間がなかった？

板 俺は仕事以外がプライベートっていう感覚じゃないから。遊びも仕事も自分の時間なわけで、そういう感覚はないね。

―なるほど。次に世界的にビジネスを展開されていますが、注意している点はありますか？

板 日本向けだとか、海外向けだとか、そういった限定された考えは持ってない。地球人向けに作ってますから。冗談に聞こえるかもしれないけど、人間が持つ本質的な部分で楽しめるように考えている。時代性とか、流行とか今は良いかもしれないけど、流行なんて流れていくもの。ましてや来年どうなるかなんてわからない。そういうことよりも、人間の根源を見つめて作ることが重要。

―国内外でのキャラクターコンテンツの展開についてお聞かせください。

板 展開については特に何も。ただクオリティチェックだけはしてますね。おっぱいマウスパッドとか「ほんとにこれでいいのかよ?」とか（笑）。まあいいやと出しましたけどね。時々ね、すごい気に入った商品とかあると飾ってみたりして。一ファンとして見ている部分はあるかも。自分はゲームという本丸をしっかりと作り、二の丸、三の丸といった関連する展開はどっちかといえば俺よりも、周囲の協力者の仕事です。今度公開される映画に関しても同じことが言える。ファンががっかりするようなことさえなければ、特に問題はないと思っている。ただね、あやねとかすみは日本人にしてほしかったかな。映画の演出上、英語がしゃべれないとダメだということで無理だったけど。

―それぞれ日本人なら誰がイメージ合いますか？

板 あやねは上戸彩さんかな。かすみはね、いない。強いて言うならデビューしたてのころの後藤久美子さん、かな。まあ、タイムマシンがあるわけじゃないんでね。

―最後に、今後のシリーズとしての展開はすでに考えていますか？

板 まず『DOAX』の続編を作ることですね。『4』を制作している中でわかったこともあるし、発売してから感じたこともある。これを今後のタイトルに活かしていくことが、今は重要だと考えています。

―本日はお時間をいただきありがとうございました。

『DOA4』で得られた技術や知識が、今後のタイトルをさらに飛躍させるだろう

『DOA』シリーズのトッププレイヤーインタビュー

裏ナハ氏『DOA4』ファーストインプレッション

アーケード版『DOA2』の大会で日本一に輝いた、屈指の『DOA』プレイヤー。勉学の傍ら『DOA4』の攻略本の執筆も行う。

『DOA4』のためにテレビを買いました！

——まずは発売に対する期待をお聞かせください。

裏ナハ（以下、裏） 前作となる『DOAU』が『2』のリメイクだったので、ずいぶん前の作品だったという感想がまずあって。確かに通信対戦は画期的で楽しめた部分はあったけど、やはり『2』自体が昔の作品だけに発見する楽しさはあまり感じなかった。そういう意味では『4』は完全新作で旧キャラの変更や新キャラの追加、システムの変更、と開拓して発見する期待感は非常に高かった。どれくらい期待していたかというと、このタイトルのためだけにテレビを新調するくらいです！（笑）

——『4』をプレイして感じていることをお聞かせください。

裏 『DOAU』と『4』で大きな違いを感じるのは、読み合いの複雑化ですね。投げから空中コンボまで確定やダウンさせると読み合いが途切れる、ということがなくなった。ずーっと読み合いしている感じでしょうか、息抜く暇がないというか。それはシステムの変更だけでなく、全キャラ中段と下段に連携する技が追加されたところも大きいです。今まではキャラごとにポイントとなる技を軸に戦うだけで、ただそれもガードされると投げが入ってしまう。当たれば大ダメージだけどリスクも大きい、つまり一手一手が非常に重かった。でも『4』ではそれがなく、気軽に攻撃できるのが楽しい。

また、人によって個性が出るようになったのも楽しい。さっきも言ったのですが『DOAU』ではキャラごとに強い技があって、その技の読み合いはこことここさえ把握しておけば問題ないでしょ、という感じでした。でも技が増えることによって、人によって使われる技が全然違う。同じ技でも使い方の工夫や使いにくいと思った技の意外な活用法を見ると、大きな可能性を感じます。

——システム的な部分はいかがですか？

裏 読み合いの奥深さは今までの比じゃないですね。たとえば空中コンボ。今まではクリティカル状態（相手をよろけさせ、空中コンボの布石となる状態）にしたら、あとは浮かせるか投げるかの2択だった。でも『4』ではクリティカルから浮かせるまでに技を当てることで浮く高さが変わり、多くの技を当てれば高く浮き、大ダメージを狙える。でも技を出すということは相手にホールドのチャンスを与えることになり、リスクも大きい。また浮く高さや浮かせる技によっても空中コンボの組み立ても変わるので、ひとりひとりの

空中コンボはダメージソースとして大きいが、今までどおりにはいかない

キャラクターを突き詰めるのも、今までの作品よりも何倍も難しく、楽しくもありますね。

——通信対戦はいかがですか？

裏　『DOAU』の通信対戦もすごく良かったのですが、『4』はそれ以上ですね。ラグに関しては相手の通信状況や住んでいる場所に左右されてしまうのは仕方ないですね。ロビーは相当作り込まれているとは思いますが、選手登録してしまうとボイスチャットしかできなくなるのは残念でした。それを除けば、快適だし、満足していますね。格闘ゲームは対戦がキモじゃないですか。でも最近はゲームセンターの数も減りつつあり、常に対戦相手がいるとは限らない。そういう意味では通信対戦は本当に幸せですね、対戦相手に困らない。

バランス調整は随一 でも勉強は必要

——キャラクターで感じることをお聞かせください。

裏　意外と各キャラクター間の性能に格差がないんですよ。たとえばバースは投げキャラで、打撃の発生は速いとは言いがたい。でも強力なオフェンシブホールドがあり、打撃もガードされても反撃を受けにくい。確かに押し込まれると手も足も出せない厳しい局面もあります。でも一度押し返してしまえば強力なダメージソースがあるので、押し切れてしまえるキャラなんですよ。ほかにも細かいところでは投げキャラのほうがホールドダメージが大きく、打撃が強いキャラは若干ではあるけどダメージは低い。前作まではホールドダメージは同じだったので、よりキャラ特性が目立つようにはなっていますね。まあ、仮にバースで世界チャンピオンになった人がいたとしても、自分はそれほど驚かないと思いますよ。バランスに関しては満点をあげたいです。

——全体を通して気になる点はありますか？

裏　初心者が入りづらい、とは感じています。シリーズに慣れているなら変更、追加された要素を取り込めば良いのですが、『4』が初めての人はシステムの複雑さ、技のコマンド、連携、空中コンボと要素が非常に多いです。ただこれに関しては『DOA』シリーズだけでなく、どのゲームにおいても同じことが言えるのですが。でも他の格闘ゲームに比べると運が絡む要素が多く、初心者の人でも勝てる可能性はあるとは思います。特に『バーチャファイター』シリーズは本当に初心者が勝つ要素がないですね。

——対戦で勝つためのコツはありますか？

裏　確実に言えることは、このゲームはシステムを熟知した人が強い、ということです。何でここでこうなるのか、ということ理解すると、うまい人の対戦を見ていて何を読み合っているのかがわかるんです。野性の勘で勝てる可能性も0ではないですが、勉強好きな人が勝てるゲームと思います。技ひとつとっても、体感で強いと感じるだけでなく、なぜ強いのかをシステム的な側面から理解できると強くなれますね。『4』は遊ぶゲーム、ではなく遊ばれるゲームという印象があるのです。それはシステムの完成度が高いからだと思うのですよね。

地道な研究が対戦では重要。一足飛びに強くなれるほど甘くはない

——今は勉強の時期でしょうか？

裏　です。発売から時間がたっていないので、ゲーム自体に慣れることや技の研究をしている人が多いです。でも、今後研究が進むとうかうかしていられない、というのが本音ですね。とにかく攻めが強くなっているんですよ、オフェンシブホールドもあって。どこまでできるかはまだ未知数ですが、負けないように勉強していくつもりです。

——本日はありがとうございました。

バラしてみました！（しかもトルクスドライバーなしで）

解体新書

買ってきたばかりのXbox360♪

START!

01 まず本体上部にあるHDDをハズす

02 さて、本格的な解体にとりかかりますか

03 上部にあるメッシュカバーをハズそう

04 本体とカバーの間にドライバーを入れて

05 カバーを持ち上げて本体からはがしていく

06 ハズしたのはいいけど、なんかおかしい

07 メッシュカバーのツメが1本犠牲に……

08 上部カバーをハズした状態。下部も同様に

09 封印シールを綺麗にはがすにはコツがある

10 しばらくの間ドライヤーの熱風をかける

11 ドライバーをそっと挿し入れはがしていく

12 こうやってはがせばシールは破れないのだ

いろいろ実験するためにとりあえず

Xbox360

13 今さら海外のサイトを参考にする某スタッフ

14 中央線上の穴にドライバーをカチっと挿すと……

15 すべての穴に挿すとカバーが開いていく

16 このように開いた幅が均等になるように

17 反対側も同様に。本体カバーがハズれるぞ

18 今度は精密ドライバーがクラッシュ！

19 本体側面にあるネジをハズすと……

20 このように中身がむき出しになる

21 トルクスドライバーがなくても解体可能なのだ

手持ちの道具で気軽に解体してみる

すでにあちこちで行われているXbox360の解体レポ。マッキントッシュベースで作られているだけに解体時にはトルクスドライバーが必要なのだが、わざわざこれだけのために購入するのも悔しいので、手持ちのドライバーなどで解体できないか挑戦してみた。実際にやってみたところ、HDDを完全に裸にしたり、CPUやグラフィックボードのヒートシンクをハズすことさえあきらめれば、上の図のような状態まで解体できた。ただし、非常に危険なので（だいたい、ハードを解体するって時点で危険なことには変わりないのだが）、読者のみなさんは絶対にマネをしないでほしい。

チップセット

メモリやグラフィックを制御するサウスブリッジ（右）、SATAなどを制御するノースブリッジ（左）の2チップ構成だ

ファン周辺

ダクトの先には+12V電源使用のファンが2基ある

22 ドライブとダクトをハズすと……

グラフィックチップ

CPU

メモリ

ドライブ

マザーボード上のコネクタ

シリアルATAケーブル

電源ケーブル

日立LG製のドライブ搭載。マザーボードとはSATA接続となっているが、電源ケーブルはSATA用ではないので、そのままPCに転用するのは不可

TVと接続！

電源ボタン（があるべき場所）をそっと押すと、電源が入った！

多分次号までに壊れるでしょう

とある日の深夜、解体好きな3人が編集部に集合し買ったばかりのXbox360に手をかけた。目的は「一部の360では熱暴走と思われる現象が起きる」というウワサを検証するため。今回は検証までには至らなかったが、排熱処理に関して少々心許なく感じる箇所が散見された。CPUのヒートシンクからリアパネルのファンへと被せられたダクトは、ドライブなどから発する熱を中にこもらせてしまうのでは？　本体両サイドがメッシュになっているが、縦置きした場合は片面を塞ぐことになり、排熱に影響があるのでは？　……etc。次回、Xboxは無事生き延びているか!?

'05年末 タイトル スペシャル レビュー

biohazard 4 × 錦織健

ROGUE GALAXY × スギヤマ！（杉山圭一）

TALES OF THE ABYSS × 梅宮貴子

DEAD OR ALIVE 4 × 松井悠

マリオカートDS × 遠藤雅伸

違いのわかる男、『バイオ』を語る

錦織健

声楽家。国立音楽大学、文化庁オペラ研修所修了。ミラノ、ウィーンに留学。ジロー・オペラ賞新人賞、グローバル東敦子賞、五島記念文化賞新人賞、モービル音楽賞洋楽部門奨励賞受賞。1986年「メリー・ウィドウ」カミーユ役でデビュー以降、数多くのオペラ公演等に出演。本年3月19日には東京オペラシティにてリサイタルを、また9-10月には自らがプロデュースするオペラ第3弾「ドン・ジョヴァンニ」の全国ツアーを行う。
URL:http：//www.japanarts.co.jp/

『バイオハザード』愛とこだわりのプレイスタイル

『バイオ』といったら合宿！ リゾートホテルなどに部屋を取って仲間で集まり、攻略本とかはなしで研究しながら探検します。そっち曲がったらダメだ！ とかって（笑）。PS2版は年末だったので仕事が忙しくできなかったんですが、GC版の時は、お台場のホテルのスイートを借りてやりました。ただ、まったくの「素」の状態ではなく、システムや敵の情報を前もって調べるのはありということにしていますね。

発売日は仲間の分も含めて複数購入、カプコンさんからソフトを頂くときもあり、プレイ用と保存用に分けています。老後もやる気ですから（笑）。

プレイスタイルとしては『バイオ』ファン特有の自虐的傾向があって、この武器は使わないだの、あのアイテムは使わないだの、やり込むにつれてハードルを高くしてゆきます。そして最大の目的は特典があろうがなかろうがノーセーブ！ もはや3時間に納まらないシナリオをノーセーブなんて健康上も社会生活上も良くないのですが、こんな私にしたのは『バイオ』だと思っています（笑）。

マニア心をくすぐる見事なチョイスに脱帽

『4』で最初に感じたのは武器の選択が素晴らしいということです。ガンマニアの自分としては、前々からカプコンの渋い武器チョイスには驚かされていたのですが、『4』は種類も増えたうえ、カスタマイズできるようになったことで、これまでにない楽しみを与えてくれました。

弾数制限無しのシカゴタイプライター。爽快感と火力は他の武器を圧倒

実銃がモデルというのもいいですね。いろいろ問題があるのか、今回は実名ではなくニックネームの登場ということになりましたが、その名前がまたピッタリだったりヒネリが聞いていたりして思わずニンマリしてしまいます。小口径で貫通力に特化した拳銃はまさにパニッシャー。ドイツの歴史的名銃はグリップに口径を示す赤い数字のレッド9。さらには、それぞれの銃の特性もユニークでハイテク武器もアナログ武器もそれぞれの良さを持たせてあり大いに納得です。PS2版でハードモードをクリアするともらえるレーザー武器はSFチックで、効果が面白い非常に使える武器ですね。敵に寄生する本体だけを焼き払うなんて、"破壊神シカゴタイプライター"の対極にある兵器だと思います。ただ私は使いませんが。「男は黙って鉄砲」ですから(笑)。

敵もゾンビ路線から離れたことで、ユニークな敵が出てきたように思います。武器を持ったり、仲

biohazard 4

ジ サバイバルホラー
メ カプコン
機 PS2
¥ 7,140円（５％税込）
発 2005年12月1日

間とコンタクトを取るわけですから。ボブ・サップみたいなガトリング男が乱射しながら向かってくる恐怖はゾンビ以上。あとチェーンソー姉妹。あの2人は姉妹だったのか！（笑）ヒルトン姉妹とか叶姉妹はいるけど、チェーンソー姉妹はすごすぎです。

以前、カプコンの方にジョージ・A・ロメロ監督の映画「ゾンビ」の影響も受けたと聞きましたが、ちょうど昨年ロメロの新作「ランド・オブ・ザ・デッド」が公開され。その中に、ゾンビが知恵をつけていく過程がありました。でも、どうせなら、ゾンビそのものから脱却したほうが可能性が広がるということで新作対決は『バイオ』に軍配を上げたいです。

リロード時にレオンがポーズを決める遊び要素も。作り込み度はさすが

エイダの追加シナリオは本当に素晴らしく、本編に沿って細かく作られていましたね。エイダが戦っている裏でレオンの声や銃声とか聞こえて、なるほどあの時はエイダはこんなことしてたんだとよく理解できました。私は若い子は苦手なので、アシュリーのムービーはスキップしますが（笑）、エイダみたいな「できる女性」は大好きです。それにしてもクラウザーまで手にかけていたとは驚きです。

レオンのスーツ姿とアシュリーの甲冑に笑わせてもらいました。アシュリーに銃を向けるとバイザーが下がったり、彼女を受け止めるとレオンが腰を押さえて呻いたりして、こういったカプコンのお遊び要素はとても好きですね。

『バイオ』マニアだからこそあえて苦言を呈したい

これはまったく個人的な意見ですが、即死トラップは、あってもいいけど多過ぎませんか？　もちろん引っかかる私がドンくさいわけですが、年を取ってくるとああいった反射神経のみの勝負はつらく、結構死んで悲しい思いをしました。はっきり言ってどのボスよりも強敵でした。『バイオ』のように歴史のあるゲームは、中高年のファンも多いので、囲碁や将棋みたいに考える時間を与えてください。あとそれにまつわる連打するイベント。あれが出ると顔を真っ赤にしてカチャカチャやるんですが、絶対に他人に見られたくない姿です（笑）。小学生なら平気でしょうけど、いい年をしたおじさんにはこれまた試練です。ただ、コントローラの形状の違いなのか、または慣れなのかPS2版ではGC版ほど死にませんでした。もしかしたら移植時に緩和されたのでしょうか。

そして、これはお願いですが、ノーセーブに対して何でもいいから何か下さい！（笑）　ノーセーブに特典はつかないのは今後も決定なのでしょうか。たいへんな苦

労をするから、戦車とかヘリコプターとかくれてもいいじゃないですか。そこまでいかなくても、勲章でもブランド品でも何でもいいです。励みになります。その昔、ナイフ一本でクリーチャーと戦っていたような古参のヘビープレイヤーも忘れないでくださいね。

シリーズに対する期待

ハンク！　ハンクを出してください（笑）。一般的に続編の情報が報じられるとファンとしては期待と不安、両方の気持ちが内在してしまいます。それは面白いかそうでないかということよりも、システムが変化しすぎて別のゲームになってしまうのではないかという心配です。

しかし、『バイオ』に限ってはこれまでもそうだし、これからも期待を裏切ることはないはず。

基本的なシステムは継続し、ディテールはマイナーチェンジ。広がりを見せるストーリーと銃器へのこだわり。これらの要素がいつまでも私たちを楽しませてくれると思っています。特にストーリーはアンブレラ社の倒産により、無限の広がりを予感しますから、そのうちアフリカを舞台に猛獣のクリーチャーと戦ったり、日本で芸者姉妹と戦ったり（笑）、あり得るんじゃないでしょうか。でもアンブレラ色がゼロなのは寂しいので、少しはからませてほしいですね。やっぱりハンクですか(笑)。

ゲームは愛読書のようなもので、今でも『1』を楽しむことができます。昨年も某大作PRGの映像作品を見て、急にオリジナルのゲームをやりたくなって、一週間ほどプレイしましたが本当に楽しかった。昔の友人と話をするような喜びがゲームにはあります。『バイオ』シリーズも増えていっても完結してもいつでも会えることがいいですね。

2005年12月28日
サントリーホール楽屋にて

ゲームを取り巻く現状に

ゲームは自分だけの世界なので自分なりの遊びを模索していくのが楽しいんです。口幅ったいけれど、私はゲームは疑似人生を送っているようなものだと考えています。初めは弱いけど鍛え上げて強くなってゆく自分、解決しても解決しても生じる問題、倒しても倒してもさらにパワーアップして現れる強敵、ちょっとした判断の誤りが生む悲劇、これはまさに社会、そして人生そのものです。

逆に言えば、人生は攻略本のないゲームと言えます。従って私はゲームで人生を鍛えていると考えていて、攻略本を見なかったりセーブしないのは死んだら終わりだからにほかなりません。『バイオ』をプレイしているとき、ひとりの敵を倒したあと、すぐに振り返って他の敵の存在を確認するクセがあります。それは突き詰めて考えると、本来、動物が持っていた危機管理の鉄則だったはずです。最近はゲームが青少年の育成に悪影響を与えるという意見が世論を席巻していますが、膨大なソフト売上数と、一部の犯罪者を結びつける根拠はなく、「〜のような気がする」といった学説が目につきます。そうではなくて、人が本来持っていた危機感を呼び起こすきっかけに、シビアな現実に向かい合う機会としてゲームをとらえてはどうでしょうか。人を疑うのはつらいけれど、新聞やニュースを見ると、世の中には悪い人はたくさんいます。武力に訴える集団も国家も存在します。それらに向かい合うシミュレーションとしてゲームの存在を再確認できると思うのです。

ROGUE GALAXY ×

(株)ウェーブマスター(セガサミーグループ)の踊るキーボーディスト!

スギヤマ!(杉山圭一)

サウンド面に重点をおいて『ローグギャラクシー』を斬る☆

初めましての方も、そうでない方も、こんにちは。ご機嫌麗しゅう。私、スギヤマ!と申すミュージシャンです。少々インチキくさいですが(笑)。普段は「ケラ&ザ・シンセサイザーズ」などのバンドでキーボードを弾いたり、アーティストへの楽曲提供(作詞・作曲)・編曲・シンセサイザーマニピュレートをしたり、またゲームのサウンド制作・ディレクションを担当したりしています。

今回このゲームレビューを担当させていただけるということで「ゲームサウンドディレクション」という観点を中心に、ちょっと突っ込んでそれでいて面白く書いていけたらなと思っております。

年越しに向けて、仕事もプライベートも忙しさの真っ最中にあったザ・年末、ゲーム批評編集部のぱるっちさんから「スギヤマ!さん、お正月にこれをプレイしてくださいね☆」とひとつのゲームソフトを手渡されました。作品名は『ローグギャラクシー』。SCEさんの年末商戦におけるビッグタイトルのひとつですね。うん、確かCMで観たよ。第一印象は映像的にも王道のRPG超大作!という感じで音楽も日本のRPG的な、しかもDTMっぽくってこれじゃすぐ飽……(略)とか、口ではちょっと知ったかぶり風の斜に構えた視点で、そのくせ心の中では「いいモノもらった~!正月は家にこもって遊ぶぞー!」と、すぐにでも小躍りしたい気持ちをグッと抑えて受け取りました(笑)。そして大晦日、自分のバンドの年越しライブを終えるやいなや、すぐさま家に帰ってプレイ開始したのです。

アクション要素とコマンド要素をバランスよく配合

ではまず『ローグギャラクシー』というゲームについて、簡単に説明しておきましょう。

この『ローグギャラクシー』は、ココ近年の「家庭用ゲーム機対応RPG」の集大成とも言える3DRPGです。ゲーム中における世界観も、まさに王道である「ScienceFiction」のほうの「SF」ではなく、「Space Fantasy」のほうの「SF」となっています。

(株)ウェーブマスター(セガサミーグループ)の踊るキーボーディスト!

スギヤマ!

(杉山圭一)

ミュージシャン。北海道出身。『ケラ&ザ・シンセサイザーズ』『ヤング100V』『HALATION』など多くのバンドでキーボード&ダンスを担当。自作のMIDIデバイス(ブルワーカやパワーグローブ等)、キーボード持ち上げ奏法など数々の伝説を生み出すエンターテイナー。2000年株式会社セガ入社。「Rez」「ニュールーマニアポロリ青春」など多くのゲーム音楽のディレクション・作曲・編曲を担当。最新作は「RULE of ROSE」(SCE)、「大玉」(任天堂)。

開発元のレベルファイブは、一昨年突然の進化を遂げたことでちまたを騒がせた、スクウェア・エニックスの『ドラゴンクエストⅧ』を手がけた開発チームです。今回の『ローグギャラクシー』のような王道RPG制作のノウハウにかけては、非常に長けている「プロ集団」と言えましょう。

そしてみなさんもご存知のとおり、本作の何よりものセールスポイントは、豪華すぎとも言える有名声優陣にあります! 俳優の玉木宏さん、上戸彩さんを筆頭に、山寺宏一さん(大好き!)、内海賢二さん(則巻せんべえさん役で有名ですねー)、井上喜久子さん(ベルダンディー役で有名です)などなど、名だたる方々ばかりです。

肝心の戦闘モードについてですが、リアルタイムなアクション要素と、戦略的なコマンド要素の両方をうまく取り入れた折衷タイプで、なおかつプレイヤーに負担をかけることなく、スムーズで非常にカタルシス豊かなシステムに仕上がっています。

ゲーム全編を通して感じる「集める楽しさ」

個人的に高評価な点は、まずアビリティ(いわゆる魔法)を覚えたり、新アイテムや武器を入手するためにアイテムを集めて合成してゆくという「コレクティブ」な要素を全編に盛り込み、一貫した楽しみとして取り入れている事です。これがバカみたいに楽しいんですよね、ホント。ほら、切手やビックリマンシールを集めるのと一緒で止まらなくなるんです。こういうのって、収集癖を刺激されるんですよ。自分(笑)。

また『ドラゴンクエストⅧ』にも搭載されていた(らしい)、「街から外へ」や「プレイ中からCGムービーへ」などと、場面が移る際に暗転したりすることなく「シームレス」に移行するゲームシステムのおかげで、本当にストレス無く素直に『ローグギャラクシー』の世界に引きずり込まれるコトができました。これも特筆すべき点だと思います。

ムービーに対するサウンドの制作工程に問題アリ……?

逆に「惜しいな」と思ったのは、ムービーの完成度でした。ぼーっと眺めているだけでも、制作手順が手にとるように判ってしまって。サウンドクリエイターの苦労が見え隠れしていて「あいたたた……」と思ってしまいました。これ、実はセリフの「間」がおかしいんですよ。CGムービーは、聴いた感じだとおそらくちゃんとアテレコをしてあると思われますが、声優さんごとに別録りをして

ケラ&ザ・シンセサイザーズ http://www.synthesizers.jp/　ヤング100V http://www.young100v.com/
HALATION http://www.halation.jp/

ROGUE GALAXY

- ジ RPG
- メ SCE
- 機 PS2
- ¥ 7,140円(5%税込)
- 発 2005年12月8日

（株）ウェーブマスターにて

いて、後から音屋さんがムービーにぺたぺたと重ねて貼りつけていったらしく、なんだか間がつまずいてしまっていると思われる箇所がいくつもありました。

実機ムービーに関してはもっとシビアで、おそらくセリフを先に収録しておいて、後からムービーを完成させたんじゃないだろうか？　とも思われるクオリティのモノもありました（もし開発の方が読んでいらっしゃいましたら、正解をご一報いただけると嬉しいです）。こういった場合、セリフは後付けの映像に合わせることになりますし、映像屋さんは映像的においしい間尺でムービーを制作するでしょうから、音屋さんがセリフの貼り付ける位置を微調整してうまくがんばらないと不自然な間が空いたりしてしまいします。

声優の方々は普段から「セリフを発する」だけではなく、より自然な演技にするために「タイミングを計る」ということを直感的にしていますから、自然な表現を達成するためには「ムービーが完成している」「ムービーに対して声優さんを集め『せーの』で収録する」という条件が必要となります。

ゲーム業界自体が抱える問題が浮き彫りに……

実はゲーム開発において、音声の収録時に「実機ムービーができていない」という現場は多々ありまして、また「セリフを声優ごとに別録する」というのも本当に多々あることでして（苦笑）。当然、本当にクオリティの高い作品を作るならば、これらは好ましくない手順なんです。ここら辺、実は段取りを仕切るべきディレクターの「プロフェッショナル」としての手腕の問われるポイントです。

しかもこれ、きっと音だけじゃなくて、ゲームのすべての制作工程において言えるコトだと思うんですね。ちょっとアニメやアテレコなどの世界をかじったことがあれば、すぐにわかることでしょうし。この辺りに他業種との交流が薄い、現在のゲーム業界の状況が見え隠れしていますね。

あと、BGMは良くも悪くもFFシリーズの「植松ism」な方向性（笑）で、DTMっぽいクオリティがちょっと耳につきました。これだけの大作RPGなのだから、もうちょっとプロジェクト的にもパワーを注いだほうがよかったのではないかな？　と思います。音の作り込み方も、「いかにもデジタルシンセサイザーで作りました」って感じがして、非常に残念さが残りました。

最後に、蛇足ですがインセクトロンにわかりやすい突っ込みを。ムシ同士を戦わせるって、あなたそれは……（笑）。

協力：株式会社ウェーブマスター　http://www.wave-master.com/

「探偵ファイル」でおなじみの突撃ライターが登場!!

梅宮貴子

1975年8月28日生まれの30歳、突撃ライター兼主婦。パソコン歴24年目のオタクお局おばさん。現在、2ちゃんねるバイク板で知り合って結婚した夫と、ペットいたちの伊達政宗（いたちまさむね）と同居中。格安海外旅行が趣味で、小銭がたまると、タイ・ベトナム・カンボジア等、物価が激安で食べ物が激ウマの国に出かけるバックパッカー。ニュースサイト「探偵ファイル」の外注記者をメインにやっている。

自宅の食卓はテーブル筐体!!

初めまして。フリーライターの梅宮貴子と申します。ガルエージェンシーの広報サイト、「探偵ファイル」の記者をメインでやっています。ライター生活を11年やっていますが、ゲームのレビューはこれが初めてなのですが、もとはたいへんなゲームオタで。家庭用ゲーム機をすべて買い揃えることはもちろん、AC基板にも手を出し、自宅の食卓はテーブル筐体。コミケなどのイベントでゲームキャラのコスプレをするような、オタというよりゲームキ○ガイでしたね。

探偵ファイル事務所にて

人生の成り行きにまかせてライターになったのも「ゲームのレビューの仕事をやってみたい！」という思いが大幅にあったからだったりします。しかしうっかり詐欺師のようなオトコに引っかかってしまい、たくさんのお金を使いながら何年も過ごしているうちに、ゲームをやる余裕がなくなっていき、すっかり最新ゲーム事情に疎いおばさんになってしまいました……トホホ。プレステ1全盛期までは、プレステを持ってたんですけどね。ちなみに、その頃は東南アジアの某国に住んでいたので、ゲームは1本いや、CD1枚30円と言うべきでしょうか……。オタとしては正規の料金を払ってでも、正規版を買ってやりたかったのですが、なにせ某国では正規版が売ってないのですよ。そのへんのデパートや屋台でコナ（著作権的に激しく問題があり危険すぎるので略）。

そんなわけで、最近のゲームはまったくわからない状態でのプレイとなったわけです。当然、家にプレステ2があるはずもなく、編集部から本体をお借りすることに。しかも家にはテレビもないので（過去に貢ぎ過ぎたため買えない）、「探偵ファイル」事務所に持ち込んでやらせていただきました。探偵会社にゲームするためだけに行く人って、結構珍しいと思います。

昔のゲームにはなかった○○に驚愕!?

さて、私が○年ぶりにプレイする正規版ゲームは、『テイルズ オブ ジ アビス』です。ナムコのテイルズシリーズの10周年記念作品だそうで。そういえば、『テイルズ オブ ファンタジア』だかなんだかをやった記憶がありますよ。あれは某国在住時代……ではなくて、カセットだった。カセット！だからスーファミだったはず！

とりあえずオープニングムービーを見ます。おお、なんだかすごく『サ○ラ大戦』感がすると思ったら、藤島康介デザインでした。当たり前でしたね。あと、なぜか「鋼の錬○術師」を思い出してみ

TALES OF THE ABYSS

ジ 生まれた意味を知るRPG
メ ナムコ
機 PS2
¥ 7,140円(5%税込)
発 2005年12月15日

たり。剣とファンタジーの世界だから、貧相なボキャブラリーから連想したにすぎないと思います。

　オープニングを見ただけでも、美形男子キャラは髪型といい顔立ちといい、やおい好き女子に受けそうだし、ツインテールのロリっ娘キャラや冷たそうな長髪美女は正統派オタさんが好きだろうし、ロリっ娘キャラは桃井はるこが声優だし、宮崎アニメに出てきそうなギミックやぬいぐるみ、作りこまれたメカデザイン等、さまざまな方面のオタクに受ける要素が満載なことが分かりました。それに加え、小さくてかわいらしい動物キャラが出てきたりするので、若い一般女性にも受けそうな雰囲気。

　これならゲームシステムやストーリーがクソでも、売れないわけがないわな……と思ってやり始めたわけですが、あらま。思いのほか、良くできたゲームではないですか。導入部分で操作方法や戦闘システムはすぐに理解できるようになっているし、戦闘はアクション操作が必要なものの、アクションゲームが苦手でも苦労しない程度だし。しかし、戦略を立てたりコンボを組んだりという要素も満載なので、自分好みの戦闘の仕方ができるというのはいいですね。戦闘開始・終了のロード時間も短く、サクサク進められるし、レベルも上げやすい。まったくストレスが溜まらないゲーム性になっています。あまりゲームに慣れていない人でもなじみやすいのではないでしょうか。

　ストーリーのほうも、目まぐるしく飽きさせない展開で進んでいくので、ついついハマってしまいます。超久々にファンタジーRPGをやった自分としては、結構ショッキングなシーンや、若干残酷な場面が出てくるのに驚きましたが……昔のこの手のゲームでは、あまり冷酷な場面や展開ってあまりなかったのですが、これはゲーム人口の年齢層が上がったためでしょうか。

　「戦争や戦いには若干の犠牲が出て当然」という当たり前のことが、昔のゲームからは省かれていたからなあ……ピンチに陥っても全然犠牲が出なくてみんながハッピーになって悪人も改心しちゃうような話ばかりだったような。そのほうが非現実的なのにね。

　そんな感じで、「最近のゲームは難し過ぎる」と思ってゲームから遠ざかっていた私でも、かなり楽しく遊べるゲームでしたよ。これのためにプレステ2を買ってもいいな、と思ったくらい。仕事でなく、きっちり遊びたいですからね。ああ、しかしまず、ゲーム機の前にテレビを買わないと……。

協力：「探偵ファイル」　http://www.tanteifile.com/

「ゲーム」がお仕事！

松井悠

株式会社グループシンク代表取締役。ライター、MC、番組パーソナリティなど「ゲーム」をキーワードにさまざまなジャンルで活動する「プロ・プレイヤー」。日本における「プロゲーマー」の可能性を模索している。また、個人的にXboxに傾倒し、XboxLive!クラン「teamStrayDogs」を主催。現在、NTTシステムインテグレーション研究所とともにコミュニティサイト「gamer's planet」を運営中。
http://community.silab.ecl.ntt.co.jp/game/

「ゲーム」として良質な『DOA4』

再々度の延期を経て発売されたXbox360のキラータイトル『デッド オア アライブ4』（以下、『DOA4』）。女性キャラクターの際どい衣装ばかりが話題となっている感のある『DOA』シリーズだが、意外と（といっては失礼かもしれないが）格闘ゲームとしても楽しめる一本と言える。

ゲームシステムはシリーズでおなじみの「打撃」、「投げ」、「ホールド（打撃返しと思ってもらえばいい）」で構成された三すくみの概念がより完成系に近づき、初心者から上級者まで幅広く楽しめる間口の広さ、奥の深さを兼ね備えている。この「ホールド」システムの存在によって、他の対戦格闘ゲームとは一線を画した攻防を体験することができるのが『DOA4』の最大の魅力。

ホールドは相手に打撃を食らっている状態でも（一部を除き）発動でき、連続ヒットする打撃で攻められていても、やられ側が正しいホールド（上段・中段パンチ・中段キック・下段の4種類）を選択すれば相手に反撃できる。ただし、ホールドを失敗してしまうと通常よりも高いダメージを受けてしまうため、リスクを承知で反撃を狙うか、素直にコンボ終了を待つか、といった判断も必要になる。他の対戦格闘ゲームのように「コンボが始まったら見てるだけ」みたいなことがないのが嬉しい。相手の癖を読み切って勝利した瞬間は、至福の喜びを感じられる。

『DOA4』はオンラインの対戦格闘ゲームとしては珍しくロビー制を採用しており、最大16人までが同時接続できるようになっている。同時に対戦できるのは2人だが、他のプレイヤーはその試合を観戦しながらボイスチャットをすることができる。これが、いわば「地元のゲーセンの対戦台」のような雰囲気になり、仲間や見知らぬ人と一緒にゲーセンで遊んでいる気分で遊んでいられる。雑談をしたり、対戦内容について質問したり、と待ち時間を過ごすことができるのも、ボイスチャットならではだろう。

良質であるが故に……

しかし、ゲームパートが面白いが故に、システムの細かな不満点が目立ってしまう。プレイヤーの立場から考えれば「こうあってしかるべき」というポイントをことごとくはずしてしまっているのが非常にもったいない。

まずは、格闘ゲームで最も重要な情報のひとつである「技表」。新しいキャラクターでプレイをするときに、まず最初にやらなければならないことは「技を覚える」ことで、そのためには当然「技表」が必要となる。しかし、『DOA4』のマニュアルには技表が1ページたりとも掲載されていない。一応、プレイ中にスタートボタンを押すことで技表を表示できるが、技を覚えていない状態では毎回毎回ゲームを中断しなければならず、かなりストレスがたまる。

DEAD OR ALIVE 4

ジ 格闘アクション
メ テクモ
機 Xbox360
¥ 8,190円（5％税込）
発 2005年12月29日

ちなみに、アーケードとコンシューマの違いこそあれど、ナムコは『鉄拳5』リリース時に全キャラクターの技表が記載されたPDFファイルを無償配布、セガの『バーチャファイター4』はHTMLファイルで技表を提供している。こういった「ユーザーが求めるもの」を積極的にケアする努力を忘れないでいただきたいもの（その後、『DOA4』オフィシャルサイトで技表などを掲載するという情報が流れている）。

　また、シリーズでおなじみのキャラクターコスチュームや隠しキャラクターを出す条件を満たすには、コンピュータ戦をクリアしなければならないのだが、このコンピュータの反応が良すぎるため納得できない負け方を繰り返させられることが多い。一応、オンラインプレイで蓄積したポイントでいくつかのコスチュームを購入することもできるが、対人戦で勝利しなければそのポイントも取得できないので、初心者がポイントをためるのはなかなか厳しい。家庭用の対戦格闘ゲームであるが故に、初心者が挫折せずにプレイを続けられるような配慮が欲しいところだった。制作チームのチームニンジャ作品のハードル設定はもとから高いもの、と承知してはいても、あと少しユーザーに歩み寄ってもいいのでは、と思ってしまうのは自分がヌルゲーマーになってしまったからなのだろうか。

　他にも不満は残る。オンラインプレイ中に「Xboxガイドボタン」を押すとゲームがフリーズしてしまう、という困った状態が発売直後から続いているし、対戦時に連戦するプレイヤーも一試合ごとにキャラクターをカーソルを動かして選択しなければならなかったり、キャラクター、カラー選択がなぜか一回ボタンを押しただけで行われてしまったりと、ゲームプレイ以外の不親切さが気になる。

　オンラインに対応しているのだから、こういった部分はパッチ配布などでぜひとも改善してほしい。

シングル戦の他、タッグ戦、チーム戦などのモードも用意されている。

判断は自分の目と頭で

　いろいろと不平不満を並べてみたが、『DOA4』が対戦格闘ゲームとして面白いのは保証できる。Xbox360ユーザーはぜひとも一度プレイしてみるべきだし、これをきっかけに本体を買っても損はしないと筆者は考える。

　音がうるさい、ソフトが少ない、などといったネガティブイメージがついて回っているXbox360のゲームではあるが、その判断はまず実際にプレイしてみてから下してみてほしい。

ゲーム業界の「神」、ゲーム批評に久々の登場!

遠藤雅伸

『ゲーム批評』読者にとっては、今さら詳細な説明は不要であろう、ゲーム業界の『神』とも言うべき人物。ゲーム作家としてのキャリアは、なんと約24年にもなる。最近は携帯電話アプリゲームのNo.1作家として、ライトユーザー向けのゲームを中心に手がけている。最新作は去年の12月リリースのドコモの『レインボーストライカー』。今春には、バンダイよりゲームではない女児向けのＤＳソフト『スタイルブック』も発売予定だ。

リアルを極めるか リアルを捨てきるか

今は自分でプログラムを書くことはないが、最後まで書き続けたのが『ファミリーサーキット』シリーズのマイカーの走行ルーチンだ。考えたものを文章などで人に伝えるより早かったというのが理由だが、おかげで自動車工学を結構勉強することとなった。

四輪車の走行をシミュレートする場合「クルマの向きと速度を単純なベクトルとする」「前軸と後軸の二輪車モデルとして考える」「4つのタイヤに掛かる力から挙動を決定する」などいろいろなやり方がある。

ただしこれは『グランツーリスモ』や『エンスージア』あたりのように、現実のクルマの動きを忠実に再現する場合だ。いずれも「クルマを格好よく見せる」ことに成功していて、一人のクルマ好きとして共感が持てる。しかしリアルを突き詰めると1つの最終形に収束し、ゲームとしてのクリエイティブよりも、シミュレータとしての完成度の高さが重要となる。要するにゲーム作家としての腕の見せ所が少ない土俵なのだ。

一方、リアルなクルマの挙動を捨ててかかるには大まかにわけて3つの見せ方がある。ビジュアル部分をリアルにすることで成功した代表例は『リッジレーサー』シリーズだ。右コーナーなのに左にハンドルを切ってドリフトしても、車体が外壁に当たることなく綺麗にコーナーをクリアするいわゆる『逆ドリフト』。リアルとは程遠いが、ゲームとして割り切ると成功した時にカタルシスのある『あり』な仕様となる。

また、最初から自動車の形を捨ててゲームに徹する『F－ZERO』のようなやり方もある。ここまでくれば、スピードレンジや重力の概念すら現実を無視できる。それも面白いのだが、あまりにプレイヤーの常識の範囲を超えてしまうと新規参入者に敬遠されるというデメリットもある。

同時に、リアルではないクルマをシンボルとして使うのは、逆に最も初心者が始めやすい方法なのかもしれない。『マリオカート』が受け入れられている理由は、プレイヤーの想定内のビジュアルや設定であり、またゲームに特化した操作性とフィーチャーにあるから、ピタリとここにハマっている。

走行ルーチンは「連作」するにつれ洗練さを感じさせるが、基本的にドリフトの概念がシミュレータ系とは大きく異なる。シミュレータは重心の移動やブレーキングロックなどをキッカケにドリフトに入り、後輪が横滑りする現象が起こるのだが、『マリオカート』ではRボタンを押すことにより、4輪が

マリオカートDS

- ジ アクションレースゲーム
- メ 任天堂
- 機 DS
- ¥ 4,800円（5%税込）
- 発 2005年12月8日

遠心力の方向へと滑っていく。ドリフト中の挙動は四輪駆動車と似た部分もあるのだが、駆動力に損失が多く前へ進まない感が強い。

ドリフトは現実でも難しいので、全開走行時にボタン操作で簡単にできるのは気持ちよい。当然アンダーステア解消の手段にもなるが、カウンターを当ててジワッと立ち上がることは仕様上あり得ない。そもそもカウンターステアがドリフトに与える影響が少ないので、ドリフト中のステアリング操作にはほとんど意味がない。というわけで、ドリフト中のカウンターステアのソーイング風操作を「ミニターボ」として利用しているのがゲームデザインとしては面白い。微妙なカウンターステアがドリフトの醍醐味ということを、駆動力の損失感の補完に転用するのは乱暴だが直球だ。問題は慣れれば常用できるが、特殊な操作感ゆえ初心者が慣れるまでに時間を要すること。同様に「ロケットスタート」も平常との差が激しく失敗する恐れが高いため、初心者にはつらい。

対戦機能の強化が生み出したモノは

本シリーズはもともと対戦を強く意識したゲームだ。DS版は無線LANを使って対戦ができる点で、従来よりも対戦のユーザビリティが上がっている。発売後早速8人集めてプレイしてみたのだが、会話の届く範囲内でワイワイ言いながらのプレイは気持ちいい。1カートリッジのDSダウンロードプレイも「面白かったので自分も買おう」というバイラル効果が期待でき、セールス的にもプラスであろう。

Wi-Fiを使った対戦ではゲームセンターのようにまったく知らない人との対戦が楽しめるのだが、こちらは決して愉快なものではない。やはりゲームセンターでも問題になっているマッチングの悪さが出てしまうのだ。

「ミニターボ」や「ロケットスタート」に加え、コースに対する習熟度、特に難易度の高いショートカットの存在などは初心者とマニアの溝を深め、せっかくの『だれかとたいせん』を台無しにしている。もちろんプレイにレイティングをつけ同ランクのプレイヤーをマッチングさせるのが理想だが、ある程度以上の活性がなければマッチングしないことや、単純に『弱い者いじめが本質的に楽しい』という部分もあり、もろ刃の剣となっている。

『マリオカートDS』は、ネットによってゲーム性に広がりが生まれた例として『おいでよ！　どうぶつの森』と並んで勉強させてもらった。今後のDSソフトの方向性が見えたような気がする。

ゲーム批評

2006. Mar. Vol.67

CONTENTS

「悪趣味ゲーム紀行」はお休みさせていただきます。

ハード略称
PS:プレイステーション
PS2:プレイステーション2
PSP:PSP
DC:ドリームキャスト
SS:セガサターン
XBOX:XBOX
GC:ゲームキューブ
N64:ニンテンドウ64
SFC:スーパーファミコン
FC:ファミコン
GB:ゲームボーイ
GBA:GBアドバンス
DS:ニンテンドーDS
WS:ワンダースワン
NG:ネオジオ
NGP:ネオジオポケット
PC:パソコン
AC:アーケード
Xbox360:Xbox360

ジャンル略称
RPG:ロールプレイング
ARPG:アクションRPG
SRPG:シミュレーションRPG
SLG:シミュレーション
AVG:アドベンチャー
STG:シューティング
3DSTG:3Dシューティング
ACG:アクション
格闘:格闘アクション
ETC:その他

面白くて少しためになる
ゲーム界のトピックス

ゲームメディア時評

11月15日〜1月20日

Xbox360関連ニュース

Xbox 360のクラッシュ問題 ユーザーと専門家とで分かれる反応

（05年11月29日 CNET Networks）

Xbox 360がアメリカでデビューしてから数日間、米主要メディアでは、Xbox360の過熱や不具合報道、ゲームサイトは、自分のXbox360が過熱やクラッシュを起こしたオーナーからの怒りの書き込みであふれた。しかし、専門家などによると、この問題は全製品に共通したものでなく、これらの問題を数値化する、または、影響範囲について明確に述べるには、時期尚早だという。マイクロソフトでは、ゲーム機の一部に何らかのパフォーマンスの問題があることを認めているが、これまでに寄せられた苦情の数は少ないという。ちなみに苦情件数は公表されていない。

Xbox 360の不具合めぐりユーザーが提訴

（05年12月5日 ロイター通信）

シカゴ在住のロバート・バイヤーズ氏が「マイクロソフトはソニーに先行しようとするあまり、設計上の欠陥があるXbox360を発売した」として、マイクロソフトを提訴。11月22日の発売直後（米）から、通常時、およびXbox Live!サービスを使ったオンラインゲームの途中で一部システムがクラッシュするという報告がネットを騒がせていたが訴訟はこれが初めて。訴訟は12月2日、イリノイ州の米連邦地裁に起こされ、損害賠償と訴訟費用、Xbox360の交換またはリコールを求めているとのことだが、マイクロソフトは不具合機の交換をすでに始めているんだけど。

『レッスルキングダム』不具合により販売一時停止。商品交換へ

（05年12月22日 impress Watch）

『レッスルキングダム』に不具合が判明したとして、ユークスは、発売初日に販売を一時停止。不具合の内容は、ハードディスクにデータをセーブできない現象が発生する場合があるというもの。一度セーブできれば、そのデータは問題なく使用できるそうだ。この不具合による他のゲームなどに対する連鎖不具合などはなく、メモリユニットを使用した場合には、不具合は発生しないそうだ。ハードに続きソフトでも不具合発生。この件は純粋にソフトの問題だろうけど、こうも続くと「やっぱりハードに根本的な問題が？」などと思ってしまうのも人情。受難のときはもうしばらく続きそうだ。

バブル崩壊以来の好景気に沸いた昨年末と打って変わって、ライブドアショックによる東証の取引全面停止となった1月18日から連日の株価暴落。株式市場は、混迷を予感させる年明けを迎えた。連日の報道では、このような状態も一時的なものと言われているが、果たしてゲーム業界への波及はあったのだろうか。

任天堂株価動向

ライブドアショックに勝ったDS品薄狂想曲

年末の『おいでよ どうぶつの森』発売によって、全国の店頭からDSが消えた。さらに『もっと脳を鍛える〜』や『マリオカートDS』など、矢継ぎ早のヒットゲームの連打によって、昨年末より任天堂の株価は急上昇。確かにライブドアショックによって、一時的に下がったものの、その後反発し、水準としては、それ以前の状態に戻したと言えるだろう。もともと年初には、DSが世界で13

Xbox360は「暗過ぎる」仏ゲームソフト会社が不満

（05年12月15日　時事通信）仏UBIソフトの幹部が、Xbox360で自社の『キングコング』を試したところ、画面が暗過ぎる問題が一部のテレビで生じたとの不満を表明した。通常のテレビで遊ぶと「暗過ぎて、行くべき場所が見えない」ため、プレイが困難ということだが、「通常のテレビ」ということは、もともとHDTVに合わせて開発したからってこと？　だとしたら、それはハードの問題というよりソフトの問題じゃないの？

Xbox360原価は定価の1.3倍

（05年11月27日Hotwired Japan）米アイサプライ社はXbox360の原価は推計525ドルで、定価（399・99ドル）の1・3倍に上るとの調査結果を発表した。同社によると、ゲーム機はソフトの販売・ライセンス収入で赤字を穴埋めするため、こうした価格設定は珍しくないが、ライバルとの競争の厳しさをうかがわせている。内訳は、カナダのATIテクノロジーズ社の特注グラフィック・プロセッサーが141ドルで、全体の26・9％を占め、最もコストがかかる。高品位映像に対応させた結果だ。次に高いのは、米IBM社の特注トリプルコア・プロセッサー（3・2GHz）で106ドル、20・2％を占めた。韓国サムスン電子社のグラフィック用高性能メモリー（GDDR、512MB）は65ドル。この3点で全体の6割に達する。そのほか、ウエートが高いのはハードディスクで、10・1％を占めた。来年になれば、ATI社とIBM社の生産効率が向上し、1台当たり50ドル以上のコスト削減を期待できるという。日本では12月10日に3万9795円で発売されたが、米国版とは装備が若干異なる。米国ではハードディスクがない廉価版（299・99ドル）も販売しているが、フル装備の方の原価を推計している。お買い得なハードではありそうだ。

00万台販売を達成したとアナウンスされ、肌身でもわかるような国内での超品薄。ハードの台数が多くなったことで、今後のソフトの売れ数にも当然期待がかかる。

マイクロソフト株価動向
360発売後下降したが、本体に影響なし

もともとアメリカ企業であるマイクロソフトが、日本市場でのライブドアショックに大きな影響を受ける必然はない。しかし、今や世界市場となった東京マーケットの混乱の影響は免れなかったのだろうか。しかし、今年に入ってからの下降線自体は、ライブドアショック以前に始まっているよう

Xbox360「HD-DVD」騒動

もしかして最初は本気だった？大騒動になった「方針を固めた」

米マイクロソフトは14日、10日に日本で発売したゲーム機Xbox360で、HD―DVD（HD）規格の次世代DVDを使う新型機を、来年にも発売する方針を固めた。（05年12月15日　毎日新聞）

10日の発売開始から4日、初動での苦戦が伝えられる360にさらなる衝撃。ちゅーかHDを積んだ新型がすぐに出るんなら、もう買っちゃった人はどーなんのよと大騒動になった。毎日の記事によれば、PS3のブルーレイ・ディスクに対抗して、「より大容量で高精細のゲームソフトを動かせるようにするためには、次世代DVDは不可欠と判断した」ということだが、この報道により、もともと全体的に漂っていた「360買い控えムード」がさらに急加速。マイクロソフトはこの報道を即座に否定。1月に入ってから急きょ「HD―DVDドライブをオプションとして発売する」という正式リリースが出てとりあえず事態は沈静化したが、ニュースソースが毎日新聞という大手新聞社であるということもあって、さまざまな憶測をもささやかれた。結局、このオチは毎日の「トバシ記事」だったのか、それともマイクロソフトは最初は本気だったのか、どっちだ？

「ニンテンドーDS」、世界販売1300万台に（1月6日 日経新聞）

「注文殺到で深刻な品薄に。中古3万円超えも」

ニンテンドーDSの世界販売が昨年末までに累計1300万台（実売ベース）に達した。北米で2004年11月、日本で同12月、欧州は05年3月に発売。これまで日本で500万台超、北米400万台、欧州350万台、その他地域で50万台弱をそれぞれ販売したと発表されている。ソフトも絶好調で『大人のDSトレーニング』シリーズや『おいでよどうぶつの森』、『マリオカートDS』など、ソフト売上ランキングのトップ10はDSが大半を占める大ヒット。そのおかげで本体は完全に出荷が追いつかなくなり、年末年始商戦真っただ中で新品は市場から消えた。1月5日には任天堂が自社サイト上で、「『ニンテンドーDS』品切れのお詫び」を打つ事態に至った。

新品の品切れにより中古相場でもDSはプレミアム扱い。本体カラーによっては3万円を超える値をつけるショップもある。

言うまでもなく、この現象はソフトが売れまくっているから起こったもの。元から強かった若年層向けに定番の『マリオ』シリーズ商品などを供給したうえで、前述の『大人のDSトレーニング』など、女性や40歳以上の層にウケるソフトを多数発売し、「ゲーマー」以外のユーザーを獲得したことが大きい。

ただし、DS品薄に伴う噂もある。新デザインDS投入だ。今のところ任天堂は新デザイン機の噂を否定しており、事実、「16日に発表する可能性が」と言われていた新デザインDSは現時点（1月20日）では影も形もない。可能性があるとすれば、レボリューション発表と同時といったところだろうか。

次世代ゲーム機、低価格で（05年12月27日 時事通信）

「他社のゲーム機とは違う価格帯になる―岩田任天堂社長」

12月27日任天堂の岩田聡社長は開発中の「レボリューション」（仮称）の価格について「米マイクロソフト（MS）とソニー・コンピュータエンタテインメント（SCE）のゲーム機とは違う価格帯になる」と述べた。明言は避けたが、Xbox360以下に、レボリューションの価格を設定するもよう。一説には2万円を切る価格で投入されるとも言われている。「今度の次世代機で、再び任天堂がオンリーワンの座に返り咲く」と予測する業界関係者もいるが、この低価格が実現すれば、大きなアドバンテージとなるだろう。

だ。さらに下がったといっても、相変わらず高水準を保っているようにも見える。問題は、やはり昨年末のXbox360発売に向けて上昇傾向にあったチャートが、発売を境に下降線をたどったことだろう。今年に入っての急上昇は、年初に発表されたS&Pによる格付けで2006年の成長企業にランクされたことが大きく、ここにゲーム事業の可能性が反映されているというよりは、今後発売される次期Windowsへの期待感だろう。従って、短期的な乱高下はあったものの、昨年11月以来、基本的には上がり調子で推移してきたと思われる。

スクウェア・エニックス株価動向

ライブドアショックがヒット作に水をさした!?

昨年11月に発表された9月中間期決算では、経常益が55パーセント減という大赤字を経験。もちろん、合併やタイトー吸収などのM&Aによる結果だろうが、昨年に『ドラクエ』や『FF』などの大型ヒット作がなかったこともその一因だろう。12月に入って、大幅に下げたのもタイトーの完全子会社化による持ち株比率の変化な

次世代機 よもやま話し

あのコントローラは？

謎に包まれたレボリューションのコントローラだが、信憑性はともかくとして、詳細に関する噂話が集まったので軽く披露しよう。まず、写真の右手側のコントローラだが、どうやら人差し指で操作するトリガー型のボタンもあるようだ。また、こちらのコントローラは、写真のような持ち方だけでなく、左手に十字キー、右手でａ・ｂボタンという、従来タイプの持ち方で使うことも可能だとか。また、レボリューションはこれまでの任天堂技術の総集編とも言うべきもので、ＧＣやＤＳなどで搭載した機能はすべてカバーしているとも言われる。つまり、加速度センサーや、タッチペン（左手側のセンサーが同様の役割を果たすのか？）などを使用したゲームが楽しめる可能性が高いと言われている。さて、これらの噂がどこまで真実なのだろうか。

ソニーブースでプレイステーション3展示

（1月6日　+D Games）

「2006 International CESにてモックアップが展示されたが……」

1月5〜8日まで開催された全米家電業界の主催する「2006　International　CES」のソニーブースでは、これまで主力の家電製品の展示ばかりで、過去にはほとんど展示されることがなかったが、今回はＰＳ３やＰＳＰなどを展示し、ＰＳ２やＰＳＰの試遊機も用意されていた。ソニーの次世代機にかける意気込みが見て取れるニュースだが、肝心のＰＳ３は、東京ゲームショウなどでも展示されていたモックアップで、発売スケジュールなどに関する詳細発表も皆無。今年6〜9月との予測を立てられることの多いＰＳ３の発売日だが、この調子だともう少しかかるか。

ソニーも保護者管理機能搭載へ

（05年11月29日　時事通信）

「3強が新ゲーム機に導入ー米ソフト協会」

米娯楽ソフト協会は28日、ソニーがＰＳ３で、未成年による暴力的ゲーム利用を保護者が管理できる機能を搭載すると明らかにした。これで、Ｘｂｏｘ３６０、レボリューション、そしてＰＳ３の次世代ゲーム機がともに管理機能を標準装備することが決定した。保護者管理機能とは、具体的にはゲームソフトに対象年齢情報が書き込まれ、親などがプレイする子どもの年齢や制限するゲームのジャンルなどをセットすると、対象外のソフトはプレイできなくなるという仕組みのようだ。ちなみに、日本国内での保護者管理機能に対する具体的なリリースはほとんどない。

どによるもので、これも短期的なものと考えられる。しかも、年末に発売された『キングダム ハーツⅡ』が、発売3日で100万本を突破したことで、開発メーカーとしての面目躍如。売上の柱となるタイトルが増えたことへの期待感からか、昨年の高値水準まで戻していた。さらに『FF7アドベントチルドレン』の大ヒットが後押ししたことも明白だろう。そして、その矢先のライブドアショックとなった。もともと、ライブドア同様に〝信者〟を多く抱えるスクエニである。個人投資家の動揺が、ダイレクトに伝わったような印象となった。

H・クリントン議員など、「露骨な」ゲームソフトに圧力・規制法案を提出へ（CNET Networks 05年11月25日）

ヒラリー・クリントン、ジョセフ・リバーマン両上院議員は、ビデオゲームのなかに見られる性的、暴力的表現はもはや手に負えない状況にあると主張し、連邦政府に対してビデオゲーム業界に対する取り締まりを強化するよう求めた。クリントン議員は声明の中で、「子供が自ら店に入って、露骨な暴力的・性的コンテンツを含むビデオゲームを購入できないような制度を作るべきだ」と述べ、実際の法案は上院の休暇が明ける05年12月12日に提出すると語った。同日には、NIMFも業界が運営するビデオゲームの評価システムは修復不可能という報告書を発表した。また同日、テッド・スティーブン上院議員はテレビ・ラジオ放送およびコンピュータゲームにおける「良識」をテーマにした丸1日がかりの公聴会を開催し「本来国が持つべき、若者向けの倫理基準のようなものがない」と警告した。これらの政治的包囲網により、ビデオゲームを標的とした一連の州法制定ですでに揺らいでいるビデオゲーム業界は、守勢に立たされることになった。一連の政治的圧力がかかった日の前日、マイクロソフト、任天堂、ソニーの3社の次世代家庭用ゲーム機にペアレンタルコントロール機能が搭載されると発表した。

ビデオゲームソフトの業界団体ESAのダグラス会長は、CNET News・com宛てに送付した声明の中で、クリントン・リバーマン両議員が作成した法案は違憲かつ不要で、ほとんどの州で否決されると主張し「この法案は家族重視の法案という位置づけだが、実際に両親たちに良い結果をもたらすことはない」と語った。

SCE『PS2（プレイステーション2）』が全世界生産出荷累計1億台を達成！（eg 05年11月30日）

ソニー・コンピュータエンタテインメント（以下 SCE）が販売するPSの全世界の累計生産出荷台数が1億台を超えたことが明らかになった（2005年11月29日現在）。2000年3月の日本国内発売以来、現在までの約5年9ヶ月での1億台達成は、据置型の家庭用ゲーム機として発売後約9年6ヶ月で初の累計1億台を達成したPS（プレイステーション）と比べても約3年9ヶ月早い普及スピードとなり、家庭用ゲームプラットフォームの歴史において史上最速となっており、これまでに発売された6200タイトルにも及ぶPS2専用ソフトウェアを含む、1万4千タイトルものPSおよびPS2用ソフトウェアを楽しむことができる、家庭用標準プラットフォームと呼べるほどまでに成長している。

これらソフトウェアの累計生産出荷本数は2005年9月末時点で18億6900万本に達しており、PS2発売から5年を経過した現在も、昨年11月に発売した小型・薄型モデルが全世界で好評を博しており、今年度も引き続き堅調な需要が続いていることから、PS2は家庭用ゲーム機の中で過去最大のプラットフォームとなったPSの累計出荷台数を今後大きく上回ることがほぼ確実となった。

さて、その次世代機での覇権争いはどうなるのでしょうか。

■PS2ハードウェア仕向地別生産出荷累計台数
（2005年11月29日現在）
◇日本（アジア含む※）2222万台（発売日2000年3月4日）
◇北米4千65万台（発売日2000年10月26日）
◇欧州（PAL地域）3714万台（発売日2000年11月24日）
◆全世界合計1億1万台
※韓国およびその他アジア地域への出荷分を含む。

11年ぶりの"ときめき"――PSPに初代「ときめきメモリアル」が登場

（+D Games 05年12月8日）

1994年5月にPCエンジンにて発売され、社会現象すら巻き起こしたコナミの『ときめきメモリアル』（以下『ときメモ』）。あれから11年、初代『ときメモ』が、3月9日にPSPにて発売されることが決定した。

『ときメモ』は、プレーヤーが私立きらめき高校に入学した高校生となり、卒業までの高校生活を楽しむ恋愛シミュレーションゲーム。幼なじみの藤崎詩織をはじめ、個性的なヒロインたちとの出会い、勉強や運動、体育祭などのイベントを通じて学生生活を体験できるのが魅力であった。

今回のPSP版は、プレイステーション版の復刻版として、ゲームシステムやイベントもオリジナルそのままに再現されている。PSPの美しい液晶画面で繰り広げられる高校生活を通勤、通学途中でいつでもどこでも楽しむことが可能だ。

このほか、コナミスタイルのカスタムファクトリーでは、復活する初代『ときメモ』をさらに楽しんでもらうべく、女の子たちとデートが楽しめる書きおろしシナリオ収録のドラマCD、PSPとソフトを収納できる特製ポーチとストラップ、そしてゲームプレイ中に横からののぞき見を遮断し、自分だけの空間を作り出してくれる画面ブロックシートをセットにした限定版の制作を予定しているという。

限定版はコナミスタイルのみでの販売となり、05年12月22日までに予約数が2000本に満たない場合は商品化されないとのこと。どうしても欲しいという人は、早めに予約を行うようにしてもらいたい。ついでに、こなみるくというか、新宿チルコポルトごと復活キボン。そして、DDRer軍団ときめもラー軍団による闘争よ、再び！

任天堂オリジナルデザインの純金トランプ

（ITmediaニュース 05年12月22日）

「空間を彩る逸品として、代々受け継ぐ宝物として、指先におどる黄金のシャッフルで、ゴージャスな世界を演出します」（三菱マテリアル）

三菱マテリアルは、任天堂オリジナルデザインの純金トランプを1月から発売する。価格は42万5千250円（税込）だが、金価格の変動により変更する可能性もある。

カード1枚あたり純金0・73グラムを使用。純度99・9％の金を独自技術で薄板加工し、保護ラミネートした上に直接印刷した。58×89ミリのブリッジサイズ、厚さは約7ミクロンで、ジョーカー2枚を含む54枚のフルセットとなっている。

従来同社が販売してきた純金カードは周囲に透明プラスチックの耳があったが、新製品ではこれもなくしたという力の入れよう。同社直営店、通販で購入可能だ。販売目標は年間50セットとのこと。

■（商品に関するお問合せ：三菱マテリアル（株）貴金属事業部アミューズメント製品グループ TEL 03-5252-5430）

ちなみに、この純金トランプ1組の価格で、ニンテンドーDSが28・35台買える計算です。

2chとゲームと攻略本～♪ 過去ログ読めヴォケが♪

ふざけたタイトルで申し訳ない。今回はインターネットと紙媒体のネタを少々。すでに語りつくされている感は漂い、ともに共存共栄論が大勢を占めているだろう。しかしゲームの攻略に関してはどうだろうか。大半の人は検索ページで探し、作りかけでガックリするだろう。また人によっては2chで検索するだろう。でも2chで欲しいゲームの情報や攻略を見つけるのは、慣れていれば簡単だが、一見さんでは聞き出すこともままならない。下手に「○○の倒し方を教えて」なんて書き込んだら、「過去ログ読め」と罵倒されること間違いない（時々優しい人がハートマン軍曹ばりの指導をしてくれることもあるが）。そこで昨今人気なのがまとめページと呼ばれる、書き込み内容から重要な部分を抜き出したホームページだ。これならば欲しい情報を簡単に見つけることができ、評判も良く嬉しい、といったところ。特にWikiはその利便性と即時性から多くのまとめページで利用されている。このまとめページだが、情報の真偽や文章といった問題はあるにしろ、下手な攻略本の何倍も役に立つと言える（紙媒体を仕事にしている人間がこのような物言いをすることは、非常に心苦しいところだが）。しかし紙媒体が必要とされるゲームも多く、最近感じたのはカプコンの『モンスターハンターポータブル』である。空いた時間に素材を集めようとしたときに、攻略本が欲しい！と非常に感じる。無料でかつ情報が早い反面、版権問題から写真掲載がないなどまとめページにも不満に感じる部分もあり、つまりは共存共栄なんでしょうね。

管理人に感謝しつつ閲覧させていただいている『MHP』のWiki

コンシューマタイトルでは以上のように感じるが、反面PCのオンラインゲームでは、このまとめページの破壊力は格段にアップする。アクセスする環境があり、簡単にゲーム画面をキャプチャできる、Wikiの編集もすぐにできる。ゲームの裏でまとめページを起動し、タスクを切り替えてゲームを進める。ああ、なんて快適なんだろう！　こりゃほんとに攻略本いらねー、と本気で思ってしまう。でも『RO』や『FF11』といった大作タイトルには必要かもね～、とも思う。両タイトルとも情報量が多く、本を片手にプレイするほうがよいからだ。

ともあれ、苦境を強いられている出版界としてはネットとうまく付き合う方法を模索しなければ生きていけない現実は脳が痛いところである。

独自の文化を生む2chの住人

インターネットでさまざまなページを閲覧していると、気になるのが「w」の乱発である。原因はネットゲーム実況、通称ネ実の『FF11』に関するスレッドである（と言われている）。当初はネ実内で多く使用されていたが、今では他のスレッドだけでなく、ブログやホームページでもよく見られるようになった。昔からある（笑）の代用として使われるのだが、この「w」が3個以上並ぶ、つまり「www」となると爆笑という意味のほかに侮蔑や嘲笑を含むことが多い。下手な使い方をするとあおりを受けるので注意したい。

こうした文化が日々生まれているのが2chであり、魅力でもある。最後にVipperとよばれる方々には注意せよwwwwww。

1分でわかる！ 今号のゲーム業界の動き

05年11月～06年1月

今号で扱った時期のゲーム業界の動きをウキウキウォッチング！

日付	出来事
11/16	Xbox360本体と同時発売予定だった『【eM】-eNCHANT arM-』の発売日が延期。年を越して06年１月12日発売に。
20	現地時間22日の北米でのXbox360発売を控え、米ロサンゼルスにて29時間連続の記念イベント「Xbox360 ZERO HOUR」が開催。
25	ＤＳソフト『ポケモン不思議のダンジョン 青の救助隊』に、ＧＢＡソフトのデータ誤消去を引き起こす不具合。…①
28	Xbox360本体同時発売ソフト『DEAD OR ALIVE 4』の発売日が延期に。12月17日に変更と発表。
30	ＰＳ２の全世界累計出荷台数が１億に到達との発表。
12/2	ナムコ、ＰＳ２ソフト『ソウルキャリバーⅢ』にセーブデータ破損の不具合ありと発表。
7	『DEAD OR ALIVE 4』の発売日が12月29日に再延期。
8	北米で先行発売のXbox360の一部に不具合発生の報。
10	Xbox360国内販売開始。
11	オンラインゲーム『ラグナロクオンライン』のバージョンアップ版公式クライアントプログラムに不要プログラム混入との発表。…②
15	発売後まもなく、一部報道を中心に流れた「HD-DVD内蔵型Xbox360発売」の噂をマイクロソフトが公式に否定。
22	Xbox360ソフト『レッスルキングダム』に不具合発生。販売一時停止および無償交換を実施。
26	任天堂、ＤＳが異例の早さで実売500万台を突破と発表。同社によれば国内ゲームハード史上最速のペースとのこと。…③
27	PS2ソフト『キングダムハーツⅡ』が発売後３日で100万本を出荷。
2006 1/5	Xbox360、HD-DVDは外付けドライブで対応との正式発表。
11	バンダイナムコホールディングス、３月31日付でゲームコンテンツ事業を統合しバンダイナムコゲームスを設立と発表。
15	第23回次世代ワールドホビーフェア開幕。

①任天堂のＨＰから無償交換の申し込みが可能となっている

②一部のパッケージ版にも同様の不具合が発見され、回収および無償交換が行われた

③『どうぶつの森』効果もあって、１月末現在かなりの品薄となっているＤＳ

編集部から

大苦戦のＸｂｏｘ３６０に、ＤＳのプレミアム化という明暗あまりに分かれた展開から始まった06年。Ｘｂｏｘ３６０は、北米では売れているそうなので、日本発のゲーム機が世界標準という時代は本当に終わってしまい、それぞれの地域に根差したゲーム機が好まれる「逆グローバル化」とでも言うべき流れが確立したのかもしれない。

さて、相変わらず行く先の見えないＰＳ３とレボリューションだが、各メーカーに開発機材が行き渡ったのだけは確実だとか。ただ、だからといってメーカーが急ピッチで開発を進めているかといえばそうでもない。特にＰＳ３に関しては、一部を除いて出足が鈍く、半ば様子見の態勢でいるメーカーも多くあるようだ。何はともあれ、一応は開発が始まっている（ハズ）の次世代機残り２機種。ようやく少し見えてきた、か？

ゲームセンターへ行こう！ 01

THE iDOLM@STER
アイドルマスター

明日も笑顔でいるために……

アイドル達に愛される各プロデューサーになるために

プロデューサーとはどうあるべきか？

新規ユーザー獲得キャンペーンである、「アイドルマスター はじめよう！キャンペーン」から数ヵ月が経過した。そして、『アイドルマスター』（以下アイマス）のシマには、また一定以上のレベルに達している「プロデューサー」が多くを占める状態に戻りつつある。

プロデューサーとひとくちに言っても、アイドルに対するスタンスはそれぞれ異なるようだ。今回は、自分以外のプロデューサーがどんな姿勢でアイマスに臨んでいるのか、どんなふうに楽しんでいるかを探っていこう。

765プロダクションが入居するビルは、渋谷に実在する

アイドルに萌え～なプロデューサーたち

まず、アイマスに登場するアイドルたちに素直に萌えているプロデューサーたちの動向を見てみよう。

去年末に開催されたコミックマーケット（以下コミケ）では、アイマスに関するモノを販売するサークルと、それらを購入する一般入場客側、どちらにとっても、想像を超える事態が起きたそうだ。

アイマス関連の同人誌・CD・グッズのデータを取っていた某関係者曰く、冬コミの会場で扱われたアイマス関連の販売物の総数が相当数に膨れ上がったのにも関わらず、圧倒的に需要のほうが大きく、供給がまったく間に合わない状況だったそうだ。

同人誌の内容だが、当然アイドル達をあーしてこーして……というものばかりだろうと思いきや、実はエロを含まない同人誌が目立つ。どうやら、「育成ゲーム」という性質上、プレイを続けていると、アイドルたちに対していやらしい視線を向けることができなくなってしまうプロデューサーが多いようだ。

ただ、中には実際にはゲームをプレイせず、キャラに萌えているだけの「なんちゃってプロデューサー」も多く、彼らにはエロ要素を含む同人誌が強く支持されている模様。実際にゲームをせずにキャラだけが支持されたゲームといえば『セングラ』が思い浮かぶが、今後アイマスもその傾向がさらに強まっていくのではないかという。

商業ベースにおいては、今後アイマス関連のアンソロジー本が相当数出版されるという情報が。

TGSに出展された筐体には声優さんたちのサインが

ゲーム自体を愛するプロデューサーたち

では、アイマスというゲーム自体を愛してやまない。もちろん、アイドルたち自体のことも愛しているけど……そんなプロデューサー達の動向を見てみよう。

前回でも少し触れたが、アイマスのシマにいるプロデューサーの多くは、ゲームをプレイしながら詳細なメモを取っている。では、彼らはアイマスに関するどんなことをメモっているのか? とあるプロデューサーが取っているメモの内容を、ここに公開しよう。

★基本的事項
第何週目か、ファンの総数、その週でのファンの増加数、アイドルランク、アイドルレベル、流行中のジャンル(ヴォーカル、ダンス、ビジュアル)、今どのジャンルが一番得意かetc……。

★レッスン
何のレッスンを受けたか、レッスンの評価など。

★コミュニケーション
どんなコミュニケーションをとったか、コミュニケーションの結果など。

★ボーナスレッスン
ボーナスレッスンの有無、ボーナスレッスンの結果など

★オーディション
オーディション時に記者がきたかどうか、何のオーディションを受けたか、歌った曲、思い出の量、思い出の使用回数、オーディションの順位など。

★コスチュームとアクセサリー
何の衣装を着ているか、各位置(頭、首、手、足)につけているアクセサリーの種類など。

週	Fan数	増加	Rk	Lv			流	イ	ワ	記	オーディション	思い出	使用	順位	レッスン	Pes	コミュニケーション
1	1	1	F	1	→	2		Da				5			ボイス	G	ミーティング
2	23	22		2	→	2		Da				10			表現	N	運動
3	49	26		2	→	2		Vo				15			ボイス	N	ミーティング
4	31827	31578		3	→	5	Vo	Vo		☆	ルーキーズ	12	3	1			
5	31699	72	E	3	→	4		Vo		1		17			表現	G	ランクアップ
6	31790	91		4	→	5		Vo		2		22			ボイス	G	雑誌取材
7	85672	53882		7	→	6	Vo	Vo		3	TOPxTOP	19	3	1			
8	85761	89		4	→	5		Da				24			ボイス	P	キャンペーン
9	86001	240		5	→	6		Da				29			表現	G	老人ホーム
10	86242	241		6	→	7		Da				34			ダンス	N	ミーティング
11	141318	55076		9	→	9	Vo	Vo	☆		歌姫	32	2	1			
12	141698	380	D	8	→	8		Vo				37			ボイス	P	
13	142376	678		7	→	8		Vo				42			ダンス	P	季節イベント2
14	142884	508		8	→	8		Vo				47			ダンス	G	レコーディング(CD)
15	178946	36062		9	→	10	Vo	Vo			カラメモ	46	2	1			
16	180865	1919		10	→	10		Vo				50			表現	G	ある日3
17	182855	1990		10	→	10		Da				55			表現	P	ある日4
18	184900	2045		10	→	10		Vo				60			ボイス	P	エステ
19	185890	990		10	→	10	Vo	Vo			全国50k	58	2	4			
20	188420	2530		10	→	11		Vo				63			表現	G	一日署長
21	191220	2800		11	→	11		Da				66			ボイス	G	ライブ
22	250288	59068		11	→	11	Vo	Vo			Voマスター	65	3	1			
23	308565	58277		11	→	11	Vi	Vi			Viマスター	62	3	1			
24	311456	2891	C	11	→	11	Vo	Vo				67			ダンス	G	ランクアップ
25	372147	60691		11	→	11	Vo	Vo			全国50k	65	2	1			
26	431545	59398		11	→	11	Vo	Vo			全国50k	63	2	2			
27	521758	90213		11	→	11	Vo	Vo			全国70k	60	3	1			
28	589586	67828		11	→	16	Vo	Vo		☆	全国50k	57	3	1			
29	655808	66222		16	→	16	Vo	Vo		1	Daマスター	54	3	1			
30	779062	123254		16	→	16	Vo	Vo		2	LongTime	52	2	1			
31	845109	66047	B	16	→	16	Vo	Vo		3	全国50k	50	2	2			

ゲーセンで取ったメモは、帰宅したら即エクセルなどに入力するべし!

イベントに集合したプロデューサーたち

今号の入稿直前だった1月21日、赤羽会館で行われた『THE IDOLM@STER MASTERPIECE』シリーズ発売記念シークレットイベント』に取材へ駆けつけたぞ! となると、通常はステージ上の様子をレポするのだろうが、そこはゲーム批評。今回のページの趣旨にのっとり、プロデューサーさんたちの様子をレポしようと思うぞ!

当日は電車に遅延などが起こるほどの大雪だったのだが、全席指定だというのに、会場時間前から行列が。開場後は見事に満席どころか、チケットを取れなかったプロデューサーさんが会場の外で中の様子をうかがい続けるほどだった。やはり一番盛り上がったのは「THE IDOLM@STER」(1曲目がGAME、ラストがMASTER VERSION)だったぞ!

実在する各アイドルたちのファンクラブから花輪が。微妙に誤植……

1曲目から総立ち! 会場中に「PPPH」や回転ジャンプの嵐が!

愛のこもったプレゼント。声優さんあてなのかアイドルあてなのか

ゲームセンターへ行こう! 02

三国志大戦 乱世の群狼

Text by 佐藤圭亮

英雄達が集う理由(ワケ)

対人戦・カード収集の魅力のみがゲーセンに覇を成す理由にあらず!

武将愛を貫くか勝ちに徹するか…

吉川に横山に無双に蒼天、なんだったら北方からでも問題なし。年代を問わず男ならなんらかの形で触れるであろう三国志の武将を「自ら指揮できる」と言われて、燃えないならば宦官にでもなってしまえ。物語としての絶対的な認知度により、デビュー前から『三国志大戦』はヒットを約束されたタイトルだった。まぁその手の約束はほごにされるケースも多いワケだが、背広組や女性層までも取り込んだ結果が、人気の証拠と言ってよいだろう。

稼働開始からはや1年がたとうとしている。筆者も稼働直後からプレイし続けているくちだが、ひとつのアーケードゲームをこれほど長期間プレイし続けたことはあっただろうか、と思うほど。デビュー時から蜀単ひと筋、今でこそ一大勢力に上り詰めた蜀も、ネタ国家の烙印を押される暗黒時代が長かった。初期の暴力的とも言える「覇王デッキ」が弱体化されひと息つくと、「悲哀デッキ」&「天啓デッキ」の暴力にじゅうりんされる日々。こちとら桃園の契りを胸に、白銀とスズメでなんとか生き抜く日々だったのである。それがバランス大幅調整&カード追加のVer1・10になるや、追加された新SR劉備の活躍で大攻勢……となるが、肝心の新劉備が引けず、相変わらず恩恵は受けてないんだが。

対人戦にしてデッキ種はほぼ無限。読み合いは相手デッキが判明した瞬間から始まるのだ

調整しやすさがアダ バランスは結構適当!?

まぁ自分語りを延々続けても仕方がないが、しかし『三国志大戦』がここまでの人気を得た理由は、その自分語りの中にある。三国志に対する思い入れとデッキ構築の楽しさ、そして小まめなバランス調整だ。前述の覇王デッキは、先行稼働中のテストプレイを元に、最強プレイヤー・栄斗氏が完成させた。その後覇王デッキの中核をなすキーカードが弱体修正を受けると、神速、悲哀、天啓などの計略をキーとするデッキが主流となるが、「悲哀対策でこれ、天啓対策でこれ」と頭を悩ませる時間が至福でもあった。流行のデッキを使用せず特定武将、勢力にこだわるプレイも当然アリだ。その後主要デッキはほぼ出揃った感もあったのだが、そんなタイミングでのVer・UP&カード追加で勢力図は一変。新カードを含む新デッキも続々生み出され、新戦術を考える楽しさも復活した。

対人戦の楽しさやカード収集、デッキ構築の面白さは他のカードゲームにも共通するが、オンライン

ゲームならではの「調整しやすさ」は『三国志大戦』最大の武器だろう。実際にバージョンが変わるたび、ネット上では修正点を報告し合い、変化に合わせた新デッキ議論が戦わされる。データ配信で手軽（とまでは言わないが）に内容を変更できるオンラインゲームだからこそ適時のバランス調整が可能でありプレイヤーに「飽き」を抱かせなかったのではないか。

しかし調整しやすいからなのか、そもそものバランス調整がやや大ざっぱな気もする。事実、新カードもロケテなしでいきなり投入されている。バランスを決定的に壊す強カードが存在した場合は、「また変更すればいい」という考えなのだろうか。

新カードといえば気になるのが、今後もカード追加はあるのか、という点。いまだ登場していない有名武将も存在するため「あるだろう」というのが大方の見方だが、その場合「乱世の群狼」（現行バージョン）から追加された袁紹軍と西涼軍はどうなるかが気がかりだ。どうも新カードは曹操軍VS袁紹軍が雌雄を決した官渡の戦い、そして呂布軍の終焉あたりまでの武将を追加しているようなのだが、とすれば次は赤壁の戦いあたりまで？　年代に沿っているなら、滅亡したはずの袁紹軍は追加できるのか。そもそも新登場の2勢力、追加できる武将が残っていないのでは？　涼＆袁の2勢力は、独立勢力ではなく他軍に組み込む形でもよかったのでは、とも感じる。袁紹軍などはカード数が圧倒的に少なく（西涼軍31枚に対し袁紹軍は18枚！）デッキバリエーションも乏しい状況だけに、この辺りも煮詰めてからカード追加を行ってほしかった。三勢力（＋α）のせめぎ合いが魅力の三国志である。一国独裁を許さない群雄割拠を保てるか、今後もバランス調整には要注目だ。

またもバージョン変更 弱体化カードが続出!?

…などと書いている最中に、なんと次バージョンのロケテストが始まった！　Ver.1.12となる今回の調整はカード能力の調整にとどまらず、弓兵の攻城能力低下、自城から出撃する速度の変化など、システム面でも大幅な変更が加えられたようだ。カードにしても、2度に渡り弱体化を食らったSR曹操の計略・覇者の求心が今度は強化、また大幅強化→大幅弱体化となったR孫堅・天啓の幻が再び強化。この辺りを見るにつけ、やはりバランス調整の難しさがうかがえる。またさして調整の必要を感じなかった呉軍の十八番計略・火計の範囲が大幅縮小など、やはりバランスは一変しそうな気配だ。登場直後から「壊れカード」の声が上がっていた新SR劉備などにも弱体化修正が入ったが、修正カードが多すぎて、新バージョンの勢力図がどうなるかは現状で予想できない状態だ。ただし強化カードの多い西涼軍の勢力はおそらく増しそうだが……。

主な調整武将

SR賈詡
魏　No.004
敵の武・知・移動力を大幅低下させる離間の計が2度の弱体修正

SR甄皇后
魏　No.023
多枚数デッキで猛威を振るう悲哀の舞の効果継続時間が下げられた

R孫堅
呉　No.110
超絶強化・天啓の幻は終盤に使用すれば力押しで勝利可能だった

イラスト…小川雅史／真島ヒロ／夢路キリコ

Ver.1.11は群雄割拠の只中

魏・呉・蜀の使用率がほぼ拮抗する現行バージョンのバランスは、ゲームとしては理想的。次バージョンでは西涼が巻き返すか!?

『龍が如く』が

極道が主人公で、販売数23万本を達成!! 大人による大人のためのゲームが売れたワケとは？

大作RPGを押しのけ 売切れ店続出

昨年12月8日に発売し、23万本を突破（昨年末の販売集計予測）したという大ヒットを、一体誰が予想したろう。〝キャラゲー〟〝萌え〟ゲーム優勢の現状の中で、テーマは極道、つまり裏社会で、主人公もヤクザ。18歳以上対象ゲームなので対象ユーザーも限られている。さらに、発売前からあの壮大な〝失敗作〟『シェンムー』と比較されたことも、一部コアな「セガ」ファン以外には、マイナス効果でしかなかったはず。

それにもかかわらず、上記のような販売数となり、同時期に発売した大作RPGが膨大な在庫を抱えるのを尻目に売切れ店まで出してしまうほどのヒットとなった。はたして、ここまで『龍が如く』が売れた原因とは、何なのか。はたして本当にメーカーが仕組んだプロモーションの結果なのか。レビューとともにさまざまな側面から検証する。

マイナス要因を〝魅力〟に変えた、極道・桐生一馬

検証に入る前に、プレイした感想を少し。「大人のためのゲーム」とか、「本物のリアリティ」とか、お題目は結構だが、基本的に本作はRPGの文法を踏襲した〝当たり前〟なゲームだ。フィールド（神室町）を歩いて、敵（不良やヤクザ）とエンカウント（インネン付けられて）して、バトル（けんか）し、勝利（たたきのめす）するとお詫びに経験値とお金がもらえる（カツアゲできる）ということ。エンディングに至るまでは、1本道のアドベンチャータイプのうえにマップも狭いので、プレイ時間は多少寄り道しても20数時間程度。その代わりに大量のムービーシーンが挿入されまくるが、「話す」コマンドが適用されるキャラクターが少なく、バリエーションは多くないので、ほとんどの情報はムービーで知ることになる。

また、バトル突入時のロード時間が長いというのも、戦闘がメインのゲームシステムとしてのRPGとしては、評価が下がる部分だろう。さらに、この狭いマップの中をミッションに応じて歩き回ることになるのだが、〝リアル〟に作られ過ぎたグラフィックのために、少々コントロールしづらい場面も多い。特に画面が切り替わるときに、キャラクターの立ち位置によっては、方向を見失うこともしばしば。これが、バトルパートでも同様なため、肝心なときに攻撃し損なうこともある。慣れてくれば、それほど気にする部分でもないが、アクション主体のRPGとすれば、致命的になりかねない。そのバトルシーンも、ほとんど□ボタンの連打で決着がつくほど簡単。セガ制作らしく、豊富なコマンドも用意されてはいるが、中ボス戦など以外では、ほとんど□ボタン連打で問題ない。もし負けても、その場で再戦可能。つまり、この作品を「RPG」と位置づければ、普通は駄作のらく印を押されかねない。

ところが、この作品にはこれまでのRPGや、他のゲームには決して醸し出すことができなかった〝魅力〟がある。狭いマップといっても、さまざまな人生が交錯する繁華街では、メインス

トーリーのほかに、いろいろなトラブルが発生する。ただし自由度があるのではなく、すべてが桐生一馬としての自由な行動なのだ。こうしてサブイベントを楽しむうちに、次第に主人公は〝有名人〟になっていく。メインストーリーでも仲間が増えていくが、裸一貫から出発した主人公が、いつの間にか「神室町の顔役」になっていくのを実感できた。このことが、うまく作用して、エンディングまでの主人公の行動や言動に共鳴できる一因にもなる。

さらに、この〝狭いマップ〟が、〝俺の街〟に見えてくると、まさに「大人のため」の『どうぶつの森』状態。動きづらいマップも、わざとゆっくり歩いて、トラブルのほうから寄ってくるのを待つ余裕さえ出る。チンピラどもからインネン付けられてバトルに突入するロード時間も、ちょっとした準備運動の気分だ。もともと〝最強の極道〟という設定の主人公、□ボタン連打で勝てるほどやたら強いのは当たり前。桐生一馬という、主人公の魅力や、物語自体が持つ魅力の前では、このゲームに存在するはずのマイナス要因が、すべて〝魅力〟に変換される。決して良質のゲームでもないし、名作にもならないと思うが、これだけ〝魅力〟のあるゲームは昨今見当たらないと思う。ネット配信された実写版も、桐生たちの背景を知ることができ、さらに物語の感動が深まる。

売れたワケ

『シェンムー』と『龍が如く』が目指した方向性の違い

『シェンムー』シリーズは、世界での販売累計が120万本と発表されているが、国内では50万本、『シェンムー2』に至っては15万本程度。ドリームキャスト専用ゲームだったことを思えば、これでもかなり健闘した部類に入るとは思う。しかし、シリーズに費やした制作費がおよそ70億円というから、失敗作とみられても致し方ないだろう。ただ、この状態では『シェンムー3』が制作されることはありえなかったと考えられる。ところが『龍が如く』の制作が発表されるや、一部マニアの間で『シェンムー3』と呼ばれることとなった。はたして、『龍が如く』は、本当に『シェンムー3』なのだろうか。

まずジャンルの設定が違う。ささいなことのように思えるが、実はこれが制作者サイドが『龍が如く』をどのように位置づけたのかを理解するうえで重要な事柄だ。『シェンムー』は、「フリー」をうたい文句に、自由度の高さを強調したのだ。そのための「リアル」志向だった。ところが『龍が如く』は、ゲーム的文法として、最も自由度からは遠い「アクション・アドベンチャー」を志向した。結果として、どんなゲームなのかはプレイした人にしかわからないような『シェンムー』と比較しても、かなりユーザーに対してわかりやすい印象を与

主人公もヤクザ社会に生きる、自由のない男

えた。しかも「フリー」だけど不自由だった『シェンムー』と違い、逆説的に「アドベンチャー」だけど自由という、正反対のイメージを持たせることに成功した。

異例ずくめのプロモーション活動を展開

『龍が如く』を売るためのプロモーションは、これまでの業界の慣習からは程遠い方法が目立った。まずタイアップする雑誌がゲーム専門誌ではなく、「サブラ」などのグラビア雑誌だったこと。さらにサントリーの清涼飲料やウイスキーなどが登場するのは、セガお得意のタイアップ作戦にも見えるが、ゲームショップや量販店ではなく、ディスカウント大手のドン・キホーテだった。また、渡哲也や三原じゅん子、藤原喜明などの芸能人を声優として起用。他のゲームも同じだが、決して大物芸能人や人気芸能人が、ゲームのヒットにつながることはない。そこそこのアニメ声優を並べるほうが、よほどヒットにつながる可能性が高いくらいだ。

不夜城・神室町にそびえるドン・キホーテ。アイテムがディスカウント価格で購入できる

プレイヤーは、主人公・桐生一馬の目を通して、〝本物〟の神室町を見ることになる

　シナリオ監修が、「不夜城」の作家、馳星周ということも、本来ならばゲームユーザーにとっては、マイナス要因にしかならない危険性を秘めていた。これまで、そうした〝監修〟によってヒットした作品は、ほとんどなかったからだ。また、ゲーム業界初のキャバレーでのイベントや、風俗誌を模したガイドブックを配布するなど、一見するとディープな層へのアピールとしか思えないプロモーションを展開した。確かに目新しいので、普段はあまりゲームに眼を向けないワイドショーやスポーツ紙などが話題として取り上げたが、それが直接商品の売れ行きを大きく左右したとは言い切れない。しかし、これら一連のプロモーション活動の真意は、まさにここにあったのだ。

『龍が如く』は、〝本物〟は売れるという、ヒット商品の原則で売れた

　『龍が如く』が最終的に志向したもの、それは「リアル」だった。これは、〝本物〟という言葉にも置き換えられる。従って、前項で紹介した数々のプロモーションにも一貫性が見られるようになるのだ。〝本物〟の極道を描くには、渡哲也クラスの人材が必要だった。〝本物〟の神室町にはドン・キホーテがあるのだ。人は、〝本物〟に敏感だ。だから〝本物〟は確実に売れる。それは、言葉で言っても信用されることではない。モノそれ自体が持つイメージでもある。大量に投入されたCMが、そのイメージを広めるためには必要だった。

　今のゲーム業界は、〝売れ筋〟を追い求めるばかりで、中身が伴わない作品が横行している。だからこそ『龍が如く』のヒットが、今後のゲーム制作やプロモーションにとって、ひとつの試金石となることを願う。

「森に行こう」じゃなくて、「極道してくるぜ」が合言葉だ

『ローグ』vs『龍』何が明暗を分けたのか

規模はどちらも大作クラス その違いは？

どちらの作品も、規模（制作費その他）は、どちらも大作と呼べるだろう。しかし『ローグ』はレベルファイブの使用やプロモーションに、『龍』は渡哲也氏といったキャスティングに比重が大きいと考えられる。『DQ』シリーズなどを手がけるレベルファイブの起用は、ゲーマーに対して多大なる訴求力を与えた。しかし『龍』の大物俳優の起用は、その事象だけでは今のゲームユーザーに訴えることは難しいだろう。しかし結果として、『龍』のキャスティングは成功したと言える。

それは必然性があったからだ。必要な部分に必要なものを投入する、その投入する"もの"の選択と作品性とが相まって、結果として作品自体が高いレベルへ昇華したと考えられる。『ローグ』でも玉木宏、上戸彩を起用しているが、『龍』のレベルまでは昇華していない。それは俳優の違いではなく、作品との相性が問題と言える。

銀河vs繁華街 英雄vsヤクザ

ゲームの内容について比較してみよう。まず舞台だが、これほど対照的な舞台はない。銀河を舞台にした『ローグ』はまさに王道、ゲームならではのトンでも世界。『龍』はリアルな町並みを再現しているが、銀河に比べると広さは雲泥である。しかし、その等身大な町が、狭さを感じさせるよりも、現実感を肌に感じさせてくれる。どちらも現実ではない世界を主人公の目を通して疑似体験する、ゲームの醍醐味を方向性は違えども味わえる。しかし『ローグ』では同じようなマップの塔を延々と登らされる、まさに苦行のような場所もあり、非常に不評である。必然性があれば納得してプレイできるが、そうは思われない。これは単にマップが広ければ、ダンジョンの階層が多ければよい、というわけではないことを如実に表している。どんなに狭くても、そこに物語があり、必然性があれば、舞台は関係ないことを示している。

次にシステム部分だが、『ローグ』は戦闘がシームレス、という部分でローディングというストレスを感じさせない。逆に『龍』は読み込みの長さが欠点として挙げられる。これは致命的で、『ローグ』の快適さがより際立つ結果になった。ただ一般的なゲームと比べると、決して『龍』が遅いということもなく、『ローグ』があったから目立つ、というところだ。また、戦闘に関しても『ローグ』は必殺技や部位の攻撃など、戦い自体を楽しめる。敵のバリエーションもあり、戦い方を考えさせる内容だ。『龍』もアクション性の高い戦闘だが、非常にぬるく、ACGが好きな人では物足りなく感じる。しかし極道が突然火を噴いたり、異形を召喚するなど世界観からしてもありえない話だし、そういう意味ではまっとうである。どちらも作品性、方向性から導き出された内容であり、土俵の違いから比べにくい部分である。

ブランドの影響力と期待と現実

総じて『ローグ』は『DQ』のレベルファイブというブランドが大きなポイントと言える。ユーザーとして期待する部分も多く、評価しても色眼鏡がかかっているのは否めない。純粋に『ローグ』を見ると、確かに不満な部分も多いが、驚かされるところも多い。『龍』はそれこそ『シェンムー』の続編とやゆされていたが、ふたを開けてみたらまったく方向性の違う作品だった。良い意味で裏切られたと言える。過度なユーザーの期待とプロモーションが、裏目に出た結果と考えられる。

2005年12月15日の公式HP

大ヒット御礼!!

TVCM、ド派手ムービー……大規模になったゲーム宣伝の今

プロモーションの今

プロモーションなくしては、どんなゲームが発売されるかわからない。ところで、そのプロモーションとはどんなものなのか？基本的なところから理解してみよう。

プロモーションは、メーカーによって千差万別

確かにゲームというものは、才能あるクリエイターたちが創った「作品」である。しかし、販売されることで、企業に利益をもたらすモノである以上、それは「商品」でもある。「商品」である以上、より多くの客に購入してもらわなければならない。そこで、各メーカーは発売するゲームを世間に告知・宣伝していくことになる。広く宣伝が行き届けば、それだけたくさん売れる〝可能性〟が増えるのだ。この販売支援的な告知・宣伝などの活動を総称して、「プロモーション」と言う。

プロモーションとひと口に言っても、そのカバーする業務範囲はあまりに広い。ゲーム専門誌などに記事を掲載するのも、広告はもちろんテレビCMや、ゲームショウなどのイベントも含まれる。また、メーカーでこの業務を担当する人も、メーカーによってはさまざまな部署に所属している。まずは、整理する意味で、ゲーム業界で使われる代表的な3つの用語を挙げよう。

●広報
本来は、PRの日本語訳。一般的には、「企業広報」など、広い意味でのPR活動を指す。また雑誌などメディアへのアピールである「パブリシティ」のこと。ゲーム業界で、「広報さん」というのは、主に商品のパブリシティを担当している人のこと。

●広告
広告費を使って、商品のアピールをする。雑誌やテレビ、ラジオなどのメディア、さらに各種看板や、最近では公共交通機関なども利用される。広告のデザインなどは、メーカー内部のデザイナーなどが制作することもあるが、広告を雑誌に掲載したり、CMを放送するには、ほとんどの場合は広告代理店を利用するのが一般的。

●宣伝
一般には広告・宣伝は同義で使用される。ゲーム業界では、パブリシティ担当者が自らのことを「宣伝マン」と呼ぶことが多い。基本的に、雑誌その他の媒体を利用するため、あまり金を使わない。編集部を訪問したり電話したり、メールなどしたり、さまざまな手段を使ってゲームを紹介し、掲載される画面写真や、資料などを配布する。特集や攻略など、少しでもゲームの露出が多くなるように交渉することも重要な業務。

もちろん、メーカーによってもこれらの言葉の使われ方が異なり、意味するところも違っているのが現状。これらすべてを兼ねていることもあるだろうし、広告と宣伝が一緒で、広報は別という形や、すべて別の部署ということもあるだろう。イベントを担当するのも、広告部署だったり、宣伝担当の仕事だったり、メーカーによって作業分担は異なる。また部署の名称も「プロモーション企画部」、「広報グループ」、「広告宣伝課」、「パブリシティチーム」など、各メーカーごとにそれぞれ特色がある。さらに専任の部署が存在しない場合も多い。この場合

は、各ゲームのプロデューサーや、小さなメーカーの場合は社長自らがパブリシティを担当することもある。また外部の広告代理店やPR会社などに、広告宣伝業務を委託する場合もある。なお、大きなメーカーほど、広告宣伝部署の人数が多く、逆にひとりでたくさんのタイトルを担当するメーカーもある。どちらが良いかは、ケースバイケースなのだが、世の中の流れは、確実に、大人数でのパブリシティ活動へ流れているようだ。

これは業界再編によるメーカー同士の合併・統合の影響も大きい。かつて、メーカーの顔とでも言うべき〝名物広報〟が、ほとんどのメーカーに存在していた。そして、高橋名人や橋本名人、毛利名人など、メーカーのパブリシティを支える〝名人〟たちも、ゲームの面白さを子どもたちに伝える伝道者として活躍していた。しかし、メーカーは巨大化し、組織は細分化された。プロモーションもタイトルごとに分業化され、ひとりの宣伝マンがメーカーの顔であることが難しくなった。ゲーム雑誌中心の頃は、限られた媒体を相手にすれば良かったのだが、コミック誌をはじめ、その他一般誌でもゲームを取り上げることが多くなったことで、パブリシティの守備範囲が広がったことも、その要因だろう。広く浅くパブリシティをしていくことが重要視されてきたのだ。

東京ゲームショウのようなイベントは、ユーザーにも直接訴えかけられるという意味で貴重なプロモーションの機会でもある

イメージ戦略中心のプロモーションの今後……

そして、SCEのプレイステーション発売から顕著になったのが、イメージ重視の宣伝方法だ。ゲームそのものの面白さではなく、キャラクターの声を担当する声優を〝売り〟にして、ムービーやイメージ映像を多用したテレビCMが増えたのだ。この延長線上にあるのが、現在の主流となっているレコード会社とのタイアップだろう。今やゲームのCMで、人気アーティストによる主題歌やイメージソングは外せない要素となった。もちろん、それだけの展開ができるのは、一部の大手メーカーに限られる。大きなプロモーションをするには、それに見合う資金が必要になるからだ。

合併し、どんどん巨大になったメーカーは、豊富な資金で、大きなプロモーションを行う。有名アーティストを使い、高価な機材を投入した美麗ムービーのCMが、一日中テレビで放送される。反対に、そこまでの資金力のないメーカーは、昔ながらのパブリシティ活動を地道に行うしかない。このように現在ほど、メーカー間のプロモーション格差が広がった時代はないだろう。しかし、それを否定するわけではない。ゲーム離れが進んだ今、良質のイメージで新たなユーザーを獲得することも、ゲーム業界全体にとっては、ひとつの選択と思うし、そうであることを願うからだ。

こんなこともありました……

エライ失敗談

各社が必死に戦略を練り、莫大な資金を投入しても、失敗するときは意外な原因がもとで失敗するのもプロモーション。ここでは、あえて名前は伏せるが、実際に某社で起こった珍事件を紹介しよう。

見えない看板

発売前の期待感をあおるため、大金をかけて有名量販店の屋上に巨大看板を設置。ところが、ロケーションが悪く、量販店へやってきたお客さんがまったく気づかない。もっと、店の前が広い田舎だったら良かった。

発売延期でもCM放映

有名アーティストとCMの契約に成功。ワイドショーでも話題になって、パブリシティ効果抜群。しかし、ゲームの開発が遅れて、アーティスト側から大クレーム。結局、発売延期なのに、CMだけ放映する羽目に。

Xbox360発売直後

マイクロソフトは プロモーションを どう考える？

宣伝専門会社・オズマピーアールと共同でプロモーションを行うという特殊な体制を採るマイクロソフトXbox事業部。苦戦と見られるXbox360の今後を、この2社はどうとらえているのか？

日本独自のプロモーション体制を敷く マイクロソフトXbox事業部の戦略

Xbox360万全の広報体制

——まずオズマピーアールさんのお仕事は、どういうものですか？

オズマピーアール・斉藤氏（以下、斉藤）　メディアリレーションと言わせていただいているんですが、報道関係者との連絡や、対応の窓口、さらにXbox事業部さんの戦略的な部分にも参加します。オズマピーアールは、私を含めて5人が常駐させていただいています。

マイクロソフト・山崎氏（以下、山崎）　一応、われわれは広報・パブリシティ担当でして、他に広告と宣伝があって、この3部門が並列しています。さらに戦略全体を決めているチームが別にあって、そこで決まった一連の流れに従って、どんなメッセージを発信していくべきなのかを決めていきます。そこで協議しながら、最終的に役員が決裁する、という形ですね。その中で、与えられた材料をいかに料理していくかという段階のときに、オズマさんに一緒に考えていただくんです。

——Xboxのときは、あまりそんな感じはしませんでしたが（笑）。

山崎　そうですね、その経験を踏まえて、相当、神経質になったと思います。だから日本では、これまでは広告と広報が同じ部隊でしたが、それが分かれました。広報戦略・機能を強化するために独立した部署になったということです。

——アメリカとは違う構造ですか。

山崎　別ですね。現場サイドで言うと、広報もアメリカとはタイトルごとに別々ですね。

斉藤　向こうではシューティングゲームが好まれるので、プライオリティも高い。日本は、どちらかといえばRPG。根本の戦略は同じでも志向が違ってくる。

山崎　アメリカからは「マイクロソフトとしての基本的なスタンスを維持しつつも、Xbox360のシェア拡大のための日本市場に合った戦略を考えてください」ということを言ってくるだけ。そのためにやることは、「日本側に任せる」というような感じですね。だから、コマーシャルの内容も全然違います。

——日本市場を向こうも理解しているということですか。

山崎　ええ。日本市場は非常に特殊だと思っているようです。

——媒体対応では、やはりゲーム

山崎賢一郎
マイクロソフトXbox事業部
マーケティング部
マーケティングコミュニケーションズ
グループ　マネージャ

専門誌メインですか？

山崎　最近は、ハードゲーマーやアキバ系的だけではなく、ライフスタイルや、ファッション系にもシフトしたいので、そのような一般誌にも積極的に出させていただいています。

斉藤　こちらで媒体をセレクトするというよりも、お話を頂いているという感じですね。「こういう企画で」みたいな形です。それに対して、多少の企画修正は、お願いしますが、基本的にお断りはしないです。

――こういう取材は、あまりメーカーさんに受けてもらえないものなんですよ（笑）。

山崎　やはり、広報としては真摯に対応するということが会社としての義務だと思います。逆に、「あそこはああだった」というような評判が流れてしまうと、いろいろ支障も出ますしね。

新ハードレースは、マラソン？

――そこで、非常にお聞きしづらいんですが（笑）。Ｘｂｏｘ360は不振だと見られていますね。期待していたより売れていない、というような。

山崎　当初からロケットスタートしようとは思ってなかったんですよ。これはマラソンレースであって、いいタイムで完走できればいい。急激に伸びてドンと落ちるよりは、ジワリジワリと上がって、安定した、先の長いビジネスにしたい。だから、今の状況は、まぁ、想定内という感じですね。

――ニンテンドーDSもそんなスタートでした。キラータイトルがローンチである必要はないと？

山崎　ええ、これからすごいのが出ます。

斉藤　それと、うちに足りないのは、象徴するキャラクターですね。Ｘｂｏｘ360というとあの白い箱しかないわけです。セガだったらソニック、任天堂のポケモン、ピカチュウ、ああいうのが、年内には出てほしいですね。

――まだ1月ですから、先が長いですね（笑）。

斉藤　それぐらいじっくり考えていかないと。

――今後のＸｂｏｘ事業部として注目すべき点はなんでしょう。

山崎　いろいろなユーザーに好まれる新タイトルが続きます……。というレベルの話しかできないんですけど（笑）。そうですね、春以降になれば流れが変わります。

――日本のユーザーが一番気にしているのは「日本が切り捨てられる」ということだと思うんですが。

~~**山崎**　日本のユーザーが一番気にしているのは[illegible]捨てられ[illegible]い[illegible]だと思うんですが。~~

山崎　それはまずないですね。

斉藤　持久戦には、強い会社ですから（笑）。

――これから発売されるタイトルで、Ｘｂｏｘのイメージがガラッと変わるんでしょうか？

斉藤　『ＦＦ』や『ブルードラゴン』もそうですし、『Ｎ３』もそうですが、日本向けのタイトルが常に発表されてきています。今まで以上に日本というのを意識しています。

山崎　去年は、正直言ってハードを出すだけで精一杯でしたからね。今年はまず、日本で喜ばれるソフトに注力して、どんどん情報を発信していきたいと思います。

本誌が発売される頃には店頭に並ぶ予定の最新タイトル『カメオ』。正直日本向けのような気はしないが……

日本向けのタイトルを量産し新ハードのトップを目指すXbox360

ゲームで**飯**を食う!?

2006年はe-Sports元年だ!

ゲームを極めればお金がもらえる!? そんな夢のような話が現実になりつつあるe-Sportsを特集

ゲームがあれば
3杯はいける!

ゲームを仕事に収入を得る

ゲームを仕事にする、と聞くとゲームメーカーに就職する、ゲーム雑誌の編集やライターになる、といったことを思い浮かべる人は多いだろう。だがそれはあくまでゲームを作る仕事、ゲームを元に記事を書く仕事である。純粋にゲームで収入を得ることが可能なのか? それを実現できるのが近年流行の兆しを見せるe-Sportsだ。昨年日本人が優勝した世界的な大会WCGの運営会社と、日本トッププレイヤーに現状と今後について聞いてみた。

世界的e-Sportsに日本も本格参戦

ゲームのワールドカップを目指して

——まずはe-Sportsと、それに関わる歴史をお聞かせください。

中島耕太郎(以下、中) e-Sportsは海外が発祥です。それはゲームを取り巻く環境、多くはゲームの普及率とインフラ設備の環境に起因しています。インフラ設備が悪い状況で好きなゲームをどうやって遊ぶか、という命題に仲間で集まることを選択したのがきっかけです。これがスポーツのような感覚でとらえられ、アメリカのCPL(サイバーアスリート・プロフェッショナル・リーグ)という団体が大会を開催。WCGはそれを追う形で2000年にゲームをスポーツとしてオリンピックができないか、と考え前身となるWCGC(ワールド・サイバー・ゲームズ・チャレンジ)という形で始まりました。

e-Sportsの歴史

もともとe-Sportsという言葉はなく、ゲームが好きな人が集まって遊んでいたのが発祥である。そして1997年6月に最も歴史のあるe-Sportsの大会であるCPLが設立され、現在ではWCG、CPL、ESWCの3大会が世界的に注目度が高い。また昨年のCPLワールドツアーでは賞金総額が100万ドルにも膨れ上がっており、一般企業を巻き込んだムーブメントになり始めている。

昨年のCPL冬季大会の決勝の模様。ダラスの会場で行われ、多くの観客を集めた

写真提供:株式会社テクノブラッド

イラスト:田川秀樹

――日本と海外とではゲームに対するイメージが違うようですね。

中　大きく違いますね。日本はハードルが高い、というか、やはり暗いイメージが根強いですね。日本では生活や若年層に対して悪影響がある、という意見がでるくらいですから。海外ではそういうことはなくて、もっとアクティブなとらえ方が多いです。有名プレイヤーに対して一般的な企業がスポンサーとしてバックアップもしています。

――運営から2年ということですが、反響はいかがでしょうか。

中　e-Sportsにかかわり始めたときは、対象のゲームのコミュニティ自体は形成されていて、参加者も支持も得られました。今は次のステップとしてコミュニティ外に広める、という部分で苦労しています。ただ昨年は日本人の活躍もあり、認知度は上がってきています。それが特に感じられるのは問い合わせの件数が非常に多くなってきているという点です。また多くのメディアから取材の依頼や、PCゲームをリリースされているメーカーからゲームを採用してほしい、という問い合わせも増えています。

――世界的な大会を通じて感じたことはありますか？

中　予選もそうでしたが、WCGの本戦に行くと、人と人とがコミュニケーションを取ることの大切さが浮き彫りになりますね。昨年のWCG本戦には選手に同行したのですが、会場に着いた途端に海外の選手から日本のプレイヤーはどこにいる？　一緒に練習したいんだ、と。言葉はわからなくてもゲームを通してコミュニケーションをとることができる。空いている時間は対戦し、会場では真剣勝負。でも昼休みには一緒に食事に行く。勝負に勝っても負けても称賛しあえる、そこに素晴らしさがあると実感しました。

――そういった部分を踏まえて、運営として何かアプローチは？

中　今まではゲーム画面を主体に観戦者、もしくはインターネットでストリーミング配信をしていました。そのとき私も感じていたのですが、見ていて何がすごいのか知識のない人にはわかりにくいということです。そこでスポーツと同様に競技に参加している人自身にスポットを当てることが大事になってくると思いました。普通のスポーツは競技している人に加え、その人ならではの人生模様が介在してきます。ゲームもスポーツと同じく競技という面では似ている部分はありますが、ゲーム画面からはプレイヤー自身の表情や楽しさが伝わりにくいと思います。選手にスポットを当てることで、ゲームだけでなくプレイヤーにも興味を持っていただきたいです。

――今年の意気込みを。

中　日本人選手が優勝したことで注目を集めているからこそ、大会を見て「普通のゲーム大会」と思われないような演出、仕掛けが重要になると考えています。ゲームのコミュニティから脱して、ゲームを知らない人にも面白さが伝わるイベントにしていきたいと思います。ゲームだけでなく、ゲームを通じて広がるコミュニティの輪を見てもらい、ゲームの持つ可能性を多くの人に知ってもらいたい。

『カウンターストライク』や『クェイク』といったFPSのチーム戦がメイン

FPSでは海外が優勢。昨年のCPLサマーでは日本代表の4dN.PSYMINも健闘したがベスト12の結果に

株式会社
テクノブラッド

ネットカフェ事業支援本部
e-Sportsマーケティング部
中島耕太郎

自身も『カウンターストライク』プレイヤーであり、e-Sports普及に努め、イベントでは司会業もこなしている。

e-Sportsに興味を持った人はテクノブラッドHPへGO！　URL：http://www.technoblood.com

●日本のe-Sportsをけん引する●
トッププレイヤーインタビュー

活忍犬

格闘ゲームのみならず、ゲーム全般を愛する。2005年度のWCG『DEAD OR ALIVE ULTIMATE』部門で世界一の座に。

WCG2005本戦会場にて

パソコンのない自分にとって『DOAU』の大会はチャンスだった

――まずはゲーム歴をお聞かせください。

活忍犬（以下、活）　格闘ゲームだと、アーケードの『ストリートファイター2』あたりだったと思います。それが確か小学生の低学年くらいでした。家庭用を含めると、さらに下で幼稚園とか、それくらいでしょうか。『スト2』は普通に動かして遊ぶくらいで、対戦を始めたのは小学3～4年くらいから。田舎だったので（笑）、駄菓子屋によくゲームが置いてあったじゃないですか。あれで友達と対戦してましたね。

――格闘ゲームはお好きでしたか？

活　ゲーム全般が好きですが、格闘ゲームはその中でも頭ひとつ抜けてます。昔は2Dが主で、『スト2』や『KOF』といった格闘ゲームをよく遊んでいました。3Dも『DOA』シリーズだけでなく、『鉄拳』や『バーチャファイター』といったタイトルも遊びます。

――大会に参加したのはいつ頃からですか？

活　地元のゲームセンターで開かれるような小さな大会ならちょくちょく出ていました。ただWCGのような大きな大会は今回が初めてです。実はパソコンを持っていないので、WCGのようなパソコンメインの大会には参加できなかった。

能力は人並みでも気持ちは負けない

――『DOA』シリーズは昔から強かった？

活　そうですね。『1』はPS版でプレイしていたんですが、そのとき仲間と対戦して、もしかしたら強いんじゃないのか？　とは思ってました。ただ仲間内だけなので、他にもっと強い人やプレイスタイルがあるのでは、とは感じてた。でも技に対する反応はズバ抜けていたので、誰が来ても勝てるとは思ってましたね。それで『3』がXBOXで発売されたときは、マイクロソフト主催のチャンピオンシップに参加して決勝までいけました。その決勝戦の2回戦で、アーケード版の『2』の全国優勝した人と当たってボッコボコにされたんですが（笑）。まあ、ボコられたのは確かだし、ナルホド強いとは思いましたよ。でも超えられない壁ではないな、と（笑）。

――強さの秘密は反射神経の良さですか？

活　う～ん、自分は反射神経も動体視力も人並みですよ（笑）。ただ対戦相手から攻撃を受けたときの『怒り』は、他の人よりもスゴイ、負けないと思います（笑）『DOA』だと多段連携の大半は2段目をホールドできるんですよ。できるのに食らう、っていうことに『怒り』を覚え、何としてでも取ってやろうという気持ちが自然と強さにつながったのかも。本当に能力は人並みなんですよ、ただ意識の問題というか、気持ちですね。

――天才肌ではない、と？

活　確かに反射神経が良い、というのは大きなアドバンテージにはなると思いますし、センスも重要だとは思います。ただ今まで格闘ゲームに触れてきて、センスだけの人は練習して努力する人に確実に飲み込まれていってるんですよ。だから、反射神経もセンスもあればなお良いですが、やはり勝ちたいと思う気持ちと

写真提供：株式会社テクノブラッド

集中に勝るものはないと思います。WCGの決勝で強い人に当たったとき、2本連続で落としたんですよ。そのときも「勝てる、取れる、いける」「こう来たらこう返して勝てる」って自己暗示じゃないですが集中したおかげで勝てました。

練習は時間じゃなく続けることが重要

――WCG本戦前の練習はどれくらいやっていましたか？

活　時間はちょっとわからないですが、試合数にすると20とか30くらいですね。自分の場合は一日に長時間詰め込むのは苦手なので、時間や試合数よりも毎日練習を継続できたほうが大きかった。出国がちょうど11月15日だったのですが、その10日前くらいから毎日練習してました。練習自体は対戦がメインですね、仲の良い強いプレイヤーに来てもらって。内容は苦手なキャラクターを使ってもらって弱点補強をしていました。主にネット対戦が主体だったけど、オフラインで集まってくれた仲間もいて、それもすごく練習になりました。そのとき日本のゲームだから勝って当たり前だ、とか言われたし、自分も日本が一番強いと思ってたけど、予想以上に強かった。特に台湾代表とシンガポール代表がずば抜けて強く、それをどうするかがポイントでしたね。あとは意外なところで海外の人はパッドがほとんどで、スティックを使用している人は見当たらなかった。

――活忍犬氏もパッドでプレイされているとか。

活　『DOAU』はパッドです。周りからもなぜパッドでプレイするのか、と聞かれることも多くて、そのときは「これは君に対するハンデだよ」と言っています（笑）。パッドとスティックに関しては仲間内で何度も議論しています。ただスティックの有利は確実だと思います、ステップやコマンドといった操作にしろ、ボタンにしろ。もともと2D格闘ゲーム出身なのでスティックも普通に使えるのに、何でパッドでプレイしているんだろうかって悩みました。この答えはいまだに明確にでていないんです。昨年末に出た『4』も購入したんですが、360のパッドが合わない。他のゲームを遊ぶことは問題ないが、『4』をプレイするとXボタンとスタートボタンが近くて、スタートボタンが暴発する。しょうがないからスティックでプレイしていたけど、ダメなんですよ。もう『DOA』シリーズはパッドじゃないと受け付けない体になってしまっていて（笑）。だから最近は休み気味ですね。

――シリーズ特有のホールドがうまい人は強いと思いますか？

活　自分もそう思ってました。でも最初の頃はホールドは人間にできることじゃない、って思ってましたね。『DOAU』で強い人の傾向は打撃メイン、ホールドを多用する、ガードがうまい、の3パターンに分けられ、意外なことにずっと打撃メインが強いスタイルとされていた。自分とWCG予選の決勝まで残ったコニダッシュ選手はホールドを多用するスタイルで、取る部分はしっかり取って、反撃やコンボを確実に入れていく。今はこのスタイルが強いという風潮になっていますね。

XBOX LIVE!で通信対戦が可能になった『DOAU』。多くのプレイヤーが日々研鑽している

――WCGに参加して楽しかったところはどこですか？

活　何が一番楽しかったかというと、海外の人とコミュニケーションがとれたところなんですよ。そのシンガポールの選手とホテルで練習してたけど、最初はお互い手の内を隠してキャラを選択したり、立ち回りをしていた。でも次第に白熱していくとお構いなしで本キャラを使って（笑）。言葉は通じないけど負けると居住まいを正したり、勝つと余裕を見せたりして。あとは本戦も試合の間が1時間とか開くけど、集中力は途切れなかったですね。帰ってきてから仲間からも聞かれたけど、試合していないときも楽しかったから全然気にならなかった。ただ英語がしゃべれないことが悔やまれた。それは恥ずかしいとか、不便ということではなく、英語がしゃべれればもっと楽しめたんだろうなと思ったから。またこういった大会があることがゲームを続けていくうえでモチベーションを保つきっかけになったし、何よりも大会自体が楽しかったということが自分の中では大きい。今年どうなるかはわからないですが、大会には参加していきたいとは思っています。

――本日はありがとうございました。

WCG2005本戦会場にて

チーム4dN. PSYMIN

国内屈指のクラン。そのレベルは他の国内クランを圧倒する。今回はプレイヤーのParanoiax氏とマネージャーのNaoーK氏、竹田恒昭氏にインタビューした。

最初は世界を目指そうとは思っていなかった

—まずはゲーム歴を教えてください。

P Paranoiax（以下、P） ファミコンは幼稚園あたりから触っていますね。小学生4～5年くらいからはアーケードにも行っていました。『カウンターストライク』（以下、『CS』）を始めたのは高校に入ってから。友人が『CS』を持っていて、遊びに行ったときにプレイしたらこれは面白い、PC買うしかないッ！って。コンシューマのゲームだと自分以外のキャラクターはすべてNPCだったのが、戦っている大勢の人がすべて人間ということに感動した。

—チーム4dN.PSYMINの結成の経緯を教えてください。

P 最初は2004年冬にCPLという大会の予選が開かれて、そのときは適当なチームで参加したんです。そのチーム自体は本気で優勝を狙っていったわけではないですが、終わってみれば2位になっていた。本戦には行けなかったけど、そのチームの仲の良いひとりと世界トップを目指すチームを作ろうぜ、という話になって。そこから『CS』の強い人を集めて、世界を目指すチーム4dNが結成されました。

竹田恒昭（以下、竹） 海外のトップクランはスポンサーやサポートを受けていることが多いのですが、彼らはそういった後ろ盾がまったくなく、一度解散してしまったのです。私もプレイヤーのひとりとして参加していましたが、解散後に会社を設立し、スポンサーとして応援しようと思いました。そこで現在のチームリーダーのKeNNyに声をかけて、新たなチーム4dN.PSYMINを2005年1月に立ち上げました。

—Paranoiaxさんが初めて大会に参加したのはいつ頃ですか？

P 初めての大会は、確か2003年に秋葉原のネットカフェ、ネッカで開催されたNCT（ネッカ・カウンターストライク・トーナメント）ですね。これは『CS』での大会で、この大会の2、3カ月前くらいから『CS』自体はプレイし始めました。結果は初戦敗退でしたけど（笑）。悔しいは悔しかったけど、それほど本気で参加したというわけではなかったので。『CS』に本格的に取り組み始めたのはCPLサマーの前哨戦、プリCPLという小さな大会がアメリカで開催され、自費で渡航して出場したのが本気で参加した最初の大会です。

—プロを目指すきっかけは？

P そのCPLサマーという大会でDeadlyDriveという日本のクランに負けたんですが、その大会自体の規模の大きさや海外の強豪クランがプロ契約をして活躍する姿を見て、本格的に始めました。

日本最強のクラン一日の練習量は？

—一日平均どれくらいゲームをしますか？

P 練習メニューがある程度決まっていて、長いときでは6時間とか、それくらいやります。主に平日にプレイし、土日は休むことが多い。練習は『CS』自体をプレイするだけでなく、海外クランのプレイデモを見て戦術を勉強することもある。

—FPSが強くなることに必要な"モノ"は何だと思いますか？

P ひとつはセンスですね。それはFPSだけでなく、どのゲームに対しても言えることですが。

竹 ただセンスだけでは勝てなくなってきた。e-Sports自体大きくなり、プレイヤー数も増えている。重要なのはチームワークと経験。世界大会のような大きなイベントだと緊張して当たり前だし、どんなシチュエーションでも対応できる戦術を引き出すためには多くの経験が重要になる。今のチームは多くの経験を積んでいるので世界大会でもそれほど緊張はしないし、トップクラスのクランとも互角に戦える。ただ日本の、他のクランが出場したら、緊張するでしょうね。

—個人技だけでは勝てない？

P ダメですね。エイム（照準を合わせる技術、素早く狙って確実に敵を撃てる技術）はあって当たり前。チームメンバーの動きを把握する判断能力、作戦を実行する操作の腕、

写真提供：株式会社テクノブラッド

両方が必要。

竹　エイムだけで言うならチームに入れるプレイヤーはほかにもいます。でも戦況を見て次はどこのポイントで敵をブレイクし、次の場所へ移動する。そのときその瞬間のゲームの流れに合わせて動けなければ、エイムがあっても意味はない。試合の形式にもよるが、7割は作戦が勝敗を決めるポイント。そのうえで個人のスキルが重要になる。

Nao-K（以下、N）　あとは対戦を進める中で、相手の動きを見て作戦を看破し、その作戦に対するカウンターを導き出す。たとえばポイントAは二人で守るから、残りはポイントBへ、と言ったときに的確なルートで移動できないとダメですね。

竹　そのためには数多くの対戦、強豪クランなどのデモの研究といった練習をしています。ただ『CS』はチームで戦う競技なので、5人そろわないと練習できない。自分たちは"部活"って読んでるんですが（笑）。

昨年はプロとして大会に参加できた年

――昨年はどのような年でしたか？

竹　チームを通してゲーマーという立場での活動ができた年だと思います。CPLやWCGといった大きな大会も、9つほど参加できたし。ただ記録を残せなかったのは残念。でも以前ほど世界との差を感じなくなってきているのも確かだし、勝てた試合なのに勝てなかったことも多かったので、今年は記録を残せるようにしていきたい。ただ世界のトップを目指すことも重要だが、それは通過点に過ぎず、日本のe-Sports自体の盛り上がりにも貢献したい。個々のゲームのプレイヤーレベルは高くなってきているので、あとはそれをまとめる人が出てくれれば、また企業がスポンサーとして参加してくれればいいと感じている。

P　自分はこれほどゲームに集中できた年はなかった。少しだけプロゲーマー、かな？　と実感できた気がします（笑）。

竹　僕の中ではまだセミプロなんですが（笑）。本当にゲームだけで喰っていけるようになって初めてプロゲーマーだと思うので。スポンサーがついて、結果が残せなければならない。だから自分はプレイヤーが集中できる環境を整える部分を引き受けています。

――今年の抱負をお聞かせください。

P　プロ意識を高くもって大会やイベントに参加していきたいですね。

竹　昨年同様、大会への出場は当たり前。負けることなど考えていないし、むしろ負けるシチュエーションになったらある意味すごいと思う。まあ、ちょっと天狗になっているが、そんな状況にはなるとは考えてません（笑）。チームとしては国内では過去3年くらい負けなし、ですから。あとは参加できるゲームを増やせるようにするのと、大会以外での仕事が取れればなぁ、と（笑）。またプロのゲーマーが集まるネットカフェを作りたい、e-Sportsカフェのような。現状だとゲームと現実がはっきりと分かれているので、プロのゲーマーがいて、話ができ、コミュニティが発展するような場を提供したい。

N　『CS』以外のメジャーなゲームでプロを輩出していきたいです。今だと『O2 Jam』という音ゲーで日本トップになったプレイヤーがいますし、『FreeStyle』というバスケットゲームでもWCG本戦に出ています。ゲームを攻略する、ゲームのプロを輩出していくノウハウはできたので、あとはニーズのあるゲームのプロを育てていきたい。ゲームがうまいと何が仕事にできるのか、と言われると、雑誌のライターどまりじゃないですか。うまくやれば高橋名人のようにゲームメーカーの広報になれるかもしれませんが。でも自分たちは、e-Sportsという新しい分野で認知度を高め、社会に貢献していきたい。そうすることで、ゲーマーに対して新たな道を提案できると考えています。あとは、マネージャーとしての仕事ですね。飛行機に乗り遅れないように管理するとか（笑）。

――飛行機に乗り遅れたことが!?

竹　（Paranoiax氏を指差して）こいつです（笑）。アメリカ行きの飛行機に乗るため成田でメンバーと合流したら、ひとり足りないよ！って。

P　いや、成田行きの電車に乗ったんですが、寝過ごしちゃって。

N　試合自体はなんとかしてもらって出場はできたのですが。そういうところでマネージメントとしての手腕が問われています。

――最後に、チーム4dNに入れますか？

竹　無理ですね（笑）。いや冗談抜きで無理ですね、日本のプレイヤーを見渡しても……もし仮に入れる要素を持った人がいたとしても、入れるまでには1年以上かかると思います。それはチームの成り立ちの経緯もかかわってくる部分もありますから。

――やはりそうですよね。本日はありがとうございました。

ゲー批では『あんたがた～』を日本初のARGと認定します！

代替現実ゲーム（Alternate Reality Game）の未来

「代替現実ゲーム」（ALTERNATE REALITY GAME）とは？

「ARG」と略して呼ばれることもある「代替現実ゲーム」――これはARGを初めて日本に紹介した「Hotwired Japan」(http://hotwired.goo.ne.jp/)」による「Alternate Reality Game（もしくはGaming）」の日本語訳だ。

現実での行動を実際に経ることによって、普段の現実世界とは違う世界に触れるARGというジャンル――今回はインディペンデントでARGを初めて成功させた「あめちゃん」氏に話を聞く。

「VIPPERのあんたがたに挑戦」ルール考案者「あめちゃん」に聞く

そもそも「あんたがた」とはなんだったのか？

がすけつ（以下略）――初めまして、ではないんですよね（笑）。僕も『あんたがた』の参加者で。

あめちゃん（以下、あめ）：オフ会でも実際にお会いしていますし。こうやってあらたまってお話するのも緊張するやら、照れるやら（笑）。

――今回はインディペンデントベースでは日本初のARGを考案し、成功させたあめちゃん氏に話を聞こうと。まず『あんたがた』の概要を説明していただけますか。

あめ：ルールは簡単です。セブンイレブンに置いてあるゼロックスのコピー機に『ネットプリント』というサービスがあるんですよ。これは文書や画像ファイルをインターネット経由で登録するとパスワードが表示され、そのパスワードをセブンイレブンのコピー機に入力することでプリントアウトできるというシステムなのですが、この文書そのものが「謎」を示している。謎を解くとある特定の場所が示されて、そこに行くと次の謎を取り出すためのパスワードがガムテープに書いて貼ってある。プレイヤーは謎を解いて、その場所に実際にいって、次のパスワードを回収できる「勇者」を探す、という二つのフェーズを繰り返すことによって、全体でゴールというか、最終問題を目指していくと

【がすけつ】
今回のインタビュアー。ドリマガ、ファミ通xboxなどを中心に活動するゲームライター。本誌での執筆は初めて

【あめちゃん】
「VIPPERのあんたがたに挑戦」ルール考案者＆初代GM。ゲーム中に飴を配ったことから、この名前がつけられた

ネットプリント　http://www.printing.ne.jp/

いう仕組みです。

——で、最初のパスワードが2ちゃんねるのVIP板に書き込まれて、そこから物語がスタートする。

あめ：物語というほど大げさではないですけどね。もともとこちらでストーリーを用意していたわけではありませんし、ただ振り返ってみれば『あんたがた』を通して得た体験は、確かに「代替現実」であると言えなくもないかなと。

——その後の『AI／HA』も、やはり代替現実ゲームという言葉を意識されていたんですよね。

あめ：『AI／HA』は失敗でしたね。この場をお借りしてみなさんに謝りたい。実は、『あんたがた』の時点ですでに代替現実ゲームという言葉は意識していたんです。当時、『Hotwired Japan』の『I Love Bees』の記事を読んで、強烈に興味をそそられたんですね。日本でも同様の体験ができないかとアンテナを張っていたんですが、現在進行形のものが見当たらない。そんなとき、仕事で『ネットプリント』を使う機会があって。誰が登録した文書であっても、パスワードさえ合っていれば、全国どこのセブンイレブンからでも取り出せる。これは『I Love Bees』で街角の公衆電話がいきなり鳴り出すのと同じ効果を演出できるのでは？と思ったのが『あんたがた』を作るきっかけだったんです。

初代『あんたがた』はこのように作られた

——いわゆる『初代』と呼ばれている、一番最初の『あんたがた』を作られた時のお話を少し伺いましょうか。『初代』の準備は、あめちゃんがひとりでされたと聞きましたが……。

あめ：「初代」の謎は18個あって、確かにそれらは全部僕がひとりで作りました。といっても、ひとりで全国にガムテープを貼って回るわけにはいかないじゃないですか（笑）。ですから、最初は「現地GM」と呼ばれる、パスワードを書いたガムテープを貼ってくれた協力者を集めるところから始めました。主に『Tibia』というドイツ産MMOを日本で遊んでいるプレイヤーとmixiの「マイミク」にいる友人たちにお願いして回ったのですが、とにかく説明するのが大変で（笑）。協力を名乗り出てくれた人から、ガムテープを貼っても差し支えなさそうな場所の情報を聞き出し、『Mapion』や『Google』を使ってその場所を調べながら、そこに帰納していく形で18個の「謎」たちを作っていきました。進行中に問題を追加する場面もあったおかげで、そこで初めて説明が不要になったこともあり、北海道から九州までカバーできました。

日本における代替現実ゲームとその過去の例

あめ：忘れてならないのは、過去にもARGに類する試みは、ほとんどが企業ベースでですがそれなりにあって、それぞれにちゃんと成功しているんですね。僕が「あんたがた」を立ち上げる直前では「黄色い箱の謎」というドワンゴさんの企画がありましたし、さかのぼれば伊集院光さんが「オールナイトニッポン」でやっていた、「芳賀ゆい」という架空のアイドルを育てる企画、あれはもう15年くらい前ですか、これも今思えば代替現実ゲームだったし。「プレイ・バイ・メール」という郵便やeメールを介したRPG、たとえば僕の記憶に鮮明なのは「蓬莱学園」とかですが、これも振り返れば代替現実ゲームの要素を十分満たしていた。『リンダキューブ』『俺の屍を越えてゆけ』の桝田省治さんも、過去に似た試みをされたことがあったらしいですし。最近は「戦場の料理人」が近いのかな。

戦場のレストラン

謎解きの要素はないが、視聴者が実際に参加することによってストーリーが進展していくという意味ではこれも代替現実ゲームの一つ

超人シェフ倶楽部 戦場のレストラン　http://www.chojin.jp/index2.html

「あめちゃん」が見るARGの未来 海外でのシーンをどう捉えるか？

実際に関わったのは初代『あんたがた』のみ

――その後『VIPPERのあんたがたに二番煎じです』(以下『二煎』)というのが立ち上がって、以降足掛け10ヶ月にわたって『六番煎じ』までが現在のところ終了していますね。この辺りは、どこまでかかわったんですか？

あめ：実際の話、『二煎』以降はほぼノータッチなんです。謎解きや、集まりには参加しますけれど。初代のプレイヤーたちが、初代終了時に有志で集まって、『二煎』を企画したのですが、僕はそこに名乗りをあげなかった。以降、そのスタイルはずっと続いていて、毎回メインGMは違う人間が務める形になっている。逆にそれがここまで長くもった理由なのではないかと思っています。昨年末には『年末小煎』(ねんまつしょうせん)と『クリスマス煎』(以下『クリ煎』)という小規模な2つの『あんたがた』もありまして、『年末小煎』は初期からのプレイヤーたちが、みんなで集まって忘年会をしよう、という話になってですね。どうせ『あんたがた』が忘年会をやるのなら、その会場や日時の告知も謎解きであるべきなんじゃないかということで。そのアイディアが面白かったので、僕も会場の手配などでお手伝いさせていただきました。『クリ煎』に関しては、残念ながらその忘年会の準備に追われていまして、あまり参加することができなかったのですが……現在も『七番煎じ』が企画中らしく、楽しみに待っているところです。

――『あんたがた』によって、ご自身に変化みたいなものってあったんでしょうか？

あめ：まず、びっくりするくらい全国にコネクションが増えました。日本全国、どこに旅行しても観光情報に困らないぞ、みたいな(笑)。実生活ではプランナーのまねごとのようなことをしているのですが、『あんたがた』と『AI／HA』によって、企業にARGのお話を聞いていただけるようになったことが最大の変化ですね。あまり詳しくお話しすることができないのですが、実際にいま2つほど企画をプレゼンさせていただいているところで、他に温めているアイディアもひとつあります。ストーリー性のあるエンタテイメントとしてとらえるならば、小説ほどの手軽さはないにしろ、没入度はより高いし、広告媒体として見れば、ターゲットを選ぶ必要はありますが、参加者に対する訴求力は計り知れない。と、僕は思っていて。たとえば、『ILoveBees』はXboxの『Halo2』のプロモーションでしたし、言ってみれば『黄色い箱』も広告としての成功例のひとつですよね。もっと大掛かりに仕掛けたいという欲求は僕にもあって、でも、どうしてもビジネスとして成立させない

欧米諸国での代替現実ゲームの今を探る

あめ：海外でのARGは3つのタイプに分かれてきました。『Perplex City』のような独立採算タイプ、『I Love Bees』や『Last Call Poker』のようにゲームなどのプロモーションとして企業から資金を得るタイプ。そして有志が集まって展開するインディペンデントタイプ。僕らはまだインディペンデントの立場にいるんです。

Perplex City
2000万円という破格の賞金が国内でも話題になったこのゲーム。巨額の資金調達によってゲームの規模をさらに拡大していくとのこと

Last Call Poker
舞台が本物の墓場ということで物議を醸したラストコールポーカー。Activision社のゲーム『GUN』のプロモーション。昨年11月閉幕

限りは資金や人的資源の面で追いつかなくなってしまう。

夢は純国産の純ARG その可能性とビジョン

——商業的なARGという面では海外の特に米英のシーンが進んでいるようですが、注目されているARGはあるんでしょうか？

あめ：『PerplexCity』は終わる前から成功している感じがあって、圧倒されるというか上手だなという感じがします。すでに1万3千人以上が参加していて、15万枚近くのカードが売れていて、そのうえ、とあるベンチャーキャピタルから追加で300万ドルの資金提供を受けている。今年の2月にはロンドンとニューヨークでライブイベントを起こすようだし、ムーブメントとしては最高の波に乗っているんじゃないでしょうか。一方で『PerplexCity』を運営しているMind Candy社のメンバーを奮い立たせた42Entertainment社の『LastCall Poker』も気になっていたのですが、墓場を舞台にしていたという話題性だけで収束してしまった感があって残念ですね。ただ、エンディングのニュースは実にほほ笑ましく『あんたがた』に似たものを感じました。最近では『The Secret Life of Michael Adams』『Find Araya』『Who Is Benjamin Stove』という、どれも人物に焦点をあてたARGがそれぞれスタートしかけているようなので、成り行きを見守りたいです。

——では最後に、今後の日本におけるARGの展開について……。

あめ：ニューヨークではARGフェスタなんてお祭りも開催されるようで、欧米におけるARGシーンの成長速度には驚かされもするし、実際にその様子を現場で見てみたいし、参加したい。ただ惜しむらくは日本から参加するにはハードルがやや高い……そのためだけに長期間渡米するのも面白いとは思うのですが、残念ながら資金が追いつかない（笑）。なので、やっぱり日本独自のARGを仕掛けて、成功させてみたいんです。そうすればもっとたくさんのARGが生まれるだろうし、そうなれば、今度こそプレイヤーとして参加できる。それが今の望みなんです。

——ありがとうございました。

世界最大の代替現実ゲーム専門サイトARGN

あめ：「ARGN」では「カーテン」と呼ばれる「ARGが作り出す代替現実の世界の内側」に入るための、「ラビットホール」と呼ばれる「入り口」の所在に関する情報や、最新のニュースを無償で手に入れることができます。もちろん全て英語なのですが、辞書を片手に読み進めるのも、かつて『ウルティマ』とか『ウィザードリィ』『Zork』の原版を遊んでいたときのことを思い出してわくわくします。現在進行形のARGの情報を余さず伝えつつも、現実的な議論を交わすフォーラム(掲示板)を別に用意することで、現実に引き戻すようなノイズを排除している点で、ARGの入り口として最適なスタイルを保っているのがARGNのよいところかと。

プレイヤーに情報を提供するだけでなく、そのプレイ環境にも最大限に配慮している点をあめちゃんは評価した

【ARGN】http://www.argn.com/

『あんたがた』をより深く知るためのまとめサイト

あめ：実は『あんたがた』を立ち上げたとき、僕自身の勝利条件がありました。ひとつはゴールまで行くこと、もうひとつはまとめサイトができること。たぶん「電車男」が頭にあったんでしょうね(笑)。初代は大阪に住む女性が作ってくれました。いずれのシリーズも無償での作業なので、足りない部分があればがんばって探してください。

VIPPERのあんたがたに挑戦

http://vipper.gozaru.jp/

プレイヤー間では通称「初代」と呼ばれているシリーズのまとめ。全てはここから始まった

過去の挑戦状まとめサイト

【二煎】http://www.geocities.jp/vs_vipper_rehash/
【三煎】http://www.geocities.jp/vs_vipper_third/
【四煎】http://w-jp.com/4s/index.html
【五煎】http://blog.livedoor.jp/a5support/
【六煎】http://www.geocities.jp/vs_vipper_6th/
【wiki】http://www6.atwiki.jp/antagatafifth/

■五番煎じのGMらが作ったWiki形式の解説サイト。過去のまとめでわからない用語はここへ

【キュイジーヌ東山板】
http://jbbs.livedoor.jp/computer/19953/

■あんたがたプレイヤーのための掲示板。

食を削ってTOYまみれ

Text by 飴尾拓朗

今回のお題
KERORO IN ACTION!?

発売元：バンダイ
価格：各1260円（5%税込）

1 ケロロ小隊隊長、ケロロ軍曹
日々地球侵略を企む我輩は、地球（ペコポン）人の捕虜であり日向家の居候でもあります

2 ケロロ小隊全員集合であります!
各キャラに付属している、敬礼用の右腕を付けて並べてみた

3 タママ二等兵（左）とギロロ伍長（右）
なぜかタママには、ゲーム中で回復アイテムとして登場するお菓子ばかりがどっさり付属

画面写真1 こんなところも戦場に!
舞台は日向家（屋内）。モデラー御用達の何かが散乱しているあたりは、ケロロの部屋？

3ページブチ抜きはやりすぎだったか

というワケで、2回目を迎えた今回のお題は『スマブラ』にも負けぬドタバタを繰り広げるPS2版が大好評の「ケロロ軍曹」から「KERORO IN ACTION!?」（以下「KIA」）に決定。ローディング中のひとコマや攻撃ヒット時のフキダシなど、劇中いたるところにバラまかれているゲーム世代直撃のネタが最大のツボでありながら、それらを理解できずとも「老若男女問わず楽しめる」を体現する、まさに理想のタイトル。原作者の吉崎観音が苦節●年を経てようやくブレイクするも、連載当初はここまで人気が出るのを予測できなかった俺の負けですネ。他の作品で得た利益を各方面に突っ込んだ「アニメ版の破天荒っぷり」もさることながら、連載当初から買い続けている（数少ない）漫画なので、読み手の立場から見てもこのブレイクっぷりは嬉しい限り。ガンダム世代が酒呑みながら遊ぶとさらに白熱するゲーム版も含めて、僕が騒ぐより前にみんな見てるンでしょ？

ケロロ軍曹 メロメロバトルロイヤルZ
メーカー：バンダイ
発売日：05年11月17日
価格：5040円（5%税込）

4 腕以外の付属品を並べてみた
各パッケージには武器をはじめとして、各キャラクターに関連した小道具がたくさん付属しているであります

5 クルル曹長（左）とドロロ兵長（右）
なぜか小隊長よりも階級が高いクルルと、小隊と別行動を取り続けていたドロロ

6 銃口を突きつける2人（2匹？）
このフォルムだと、どうがんばってもシリアスな場面には見えないのだが……ゲームのワンシーンを想い描いていただければと

7 「宇宙人、共鳴」の図。
例のフキダシは脳内で補完（オイ）

8 CAUTION!
小さい部品が多いので、保存するときは（部品をなくさないために）無理にブリスターに戻さないほうがいいこともある

画面写真2 白熱のバトル
ゲームの外でもドタバタバトル勃発かッ!?　優柔不断なプレイヤーは「自動選択ランダム」で

画面写真3 キャラクター選択画面
KIAに付属するネタじみた武器の大半は、ゲーム中にも登場する。足りない分は自作や流用で補完するのがガ●ダム世代!

CAUTION!

9 調子に乗って……
近所のホビーショップで投売り状態だったので、ママ殿も買ってきたであります

現在発売されている「KIA」は全部で5種類。すべてを買いそろえると、ケロロ小隊の面々が集結する。パッケージには交換が可能な各種「腕」や、各キャラクターに密接に関連した「小道具」がブリスターせましと敷き詰められていて、同社「MS IN ACTION」のように、リーズナブルでかつプレイバリューが高い。

ブリスターパックのまま、壁にひっかけて飾るもよし。けれど、せっかくだから童心に帰ってバリバリ開封して、思い思いのポーズで飾ってほしいなァ……。

※エクセレントモデル ケロロ軍曹 HINATA-HEROINES 2.日向 秋　3,990円（5%税込）
問い合わせ先：メガハウス（http://www.megahouse.co.jp）

私事ですがデザイン学生だった頃、

学校のホールなんぞで茶なんか飲んでまして

すると全然知らない女がつかつかと近づいてきて

開口一番

バボちゃん？

TOMOHARU SAITO

立体コマ割り

メタルギアだしね

ミゾレエヨ

なんだよバボちゃんて！

ヘンナオンナ

GAME BEAUTY MUSE EXPANSION

で、何で変な女の話かっつーとMGA2のヴィナスな

こーの女がつかみどころなくてなあ…

まだゲーム終ってねえず

ウッチャウ？

うつな

見ためっつーかキャラデザはとてもステキなんだが

チチが！

ヒステリーっぽいが分かりやすい分女博士のが良かったり

女優目当てに行った映画にもうひとつノれない感じがシネマライクって気もするが強引ですかそうですか

ユーザーがせっかちになってゲームに即ハマりたいようにキャラにも、即萌えたいっつーの？

ってゲームにせっかちなのはいいとして萌えにせっかちってダメか

シリが

セチガレエ

METAL GEAR AC!D²

[ジ]タクティカルカードゲーム[メ]コナミ[機]PSP [¥]5,229円（5％税込）[発]05年12月8日

なごしぶげいちょう

名越武芸帖

其之三十七
メディアと倫理

名越稔洋
株式会社セガ　NEソフト研究開発部　R&Dクリエイティブオフィサー。『龍が如く』に続くタイトルを思案中!?

表現の自由と倫理基準の狭間

というわけで、前々回、前回からの続きです。俺が何故『龍が如く』というタイトルを作るに至ったのか？　のお話、そしてマーケティングの基準、意識を新たに業界に新風を送り込もうじゃないか！　というメッセージにつなげつつ、お話をしてきたわけですが、この『龍が如く』というタイトルを作る過程で、今まで意識も経験もしたことのないモノを知り、いろんな事を考えさせられました。そのきっかけは〝倫理基準〟ですね。いわゆる暴力や犯罪、わいせつ表現の問題です。業界の人じゃない皆さんだってこの辺りはある程度理解していますよね？　例えば暴力や犯罪で言えば殺人行為や度合いの強い傷害行為、反社会的な行為そのもの。そしてわいせつだと陰部、性器の描写、乳輪とかもダメ。性行為のダイレクトな描写も基本的にダメ。そしてここで言う描写は絵も文字も基本的に同等の扱い、てな感じのやつです。で、私も業界長いですから、当然そのくらいは知っていました。事実、これらは今でもゲーム業界の常識。でもこの常識の存在の背景というか、存在理由を考えてみたことはありませんでした。なぜこれらは存在するのか？　またなぜこのハードルになったのでしょうか？

まず最初に考えられること、それは「触発を防ぐ」という理由。傷害や性犯罪を防ぐため。また同時にいたずらに暴力行為や性行為に至ることを防ぐため、でしょう。でも暴力はまだしも性行為自体すら否定するのはなぜでしょう？　その答えは簡単。子供が見るとよろしくない、という理由。子供はそのへんの知識が未成熟というか、性行為と社会生活の整合性をキチンと理解してないから、てな感じでしょう。だから「ゲーム」ではこれらは排除すべき。うん、理解できる。でも何か変ですよね。そう、「映画」や「漫画」や「DVD」なんかでは〝場合によって〟激しい暴力行為や性行為表現等がOKなモノもあるのに「ゲーム」では〝場合によらず〟ダメ。そのへんが変。では「映画」等はなぜ〝場合によって〟OKなのでしょうか？　その〝場合〟って何なのでしょうか……？　それは〝見る資格を制限する仕組み〟の有無の違いです。例えば日本の「映画」に於いてはG（General audience）PG12（Parental guidance suggested）、R15、R18と作品毎にレーティングランクが定められています。「DVD」も然り。「漫画」も成人向けという表記はバッチリなされています。え？　ゲームでも表記されているって？　うん。確

かにありますね。じゃぁ条件は同じじゃないかって？　でもここから先が違う。

自由と責任、資格と制限

「映画」では予め定められたレーティングに対して、それが違反されそうな恐れがある場合、IDの提示を求めたり見せることを拒否することが常識となっており、更に内容によって上映館や時間帯の制限も存在し、「漫画」や「DVD」もコンビニ等では一般誌と離して設置することや、棚に置く場合も子供の手の届かない高さに置く規則もしっかり法律で定められていたりします。つまりこれらが〝見る資格を制限する仕組み〟というわけです。で、「ゲーム」には残念ながらこれらの枠のようにキッチリとした、半常識化した仕組みは存在していないのが実情です。ではまたそれはなぜか？　それは多分ですが歴史の浅さだと思います。この誌上で何回か言いましたが、ゲーム以外のメディアは長い時間をかけ、多くの議論を元に培ってきた〝見る資格を制限する仕組み〟を組み上げてきたのに対して、ゲームは未だ玩具の延長線上の認識も強く、もともと子供の専売品的なイメージが強いところからスタートしたものの、その技術進歩と作り手の野心のスピードに対して〝見る資格を制限する仕組み〟の重要性を積極的に唱える人がいなかったのが現実のところでしょう。だからこのアンバランスな状態が起きたのだと思います。作り手は高い表現能力を備えていながら、それを曖昧な基準で纏足（てんそく）しているような状態が。でも整備には時間はかかるでしょう。だってメーカー（開発、販売）と小売りと法律がキチンと足並み揃えていかないといけないわけですからね。それに先人である「映画」や「漫画」だって未だに表現云々では揉め事がまったく無いわけではないです。もともと難しい問題なのですよ。でもいつまでもそうばかり言っていられない。整備すべきところは沢山の議論をしていきたいものです。インタラクティブエンターテイメントメディアに対する、適切なレーティングとは？　その基準の理由とは？　それを受けて作り手は何を重んじて作品を作り、売り場も作品毎でどういう施策を図るべきか？　そのために何かできることがあれば俺も協力していくつもりです。でも現在、これらが曖昧なおかげでゲーム業界では、おかしな問題がいくつか生まれてしまっています。しかもその問題は先ほど話したレーティングの問題と大いに関係しています。

目的のためなら手段を選ばず　手段のためなら目的を選ばず？

最も象徴的な事例を挙げましょう。ひとことで言うなら「敵は誰か？」という問題です。分かりにくいですか？　つまりゲームを作る際に、敵という存在がゲーム内に設定される場合、その相手は誰なのかということを真っ先に決めなくてはならない、ということです。実はこの部分が現在のゲーム作りの悩みにおいて大半を占めています。更に言えばその敵に対する設定が画一的なおかげでゲームの幅が増えない、といっても過言ではありません。そしてそれらを考えていく手順も、良くない意味でパターンができてきました。例えば、1、明確な理由のある殺して良い相手探し、もしくは敵が動けなくなる攻撃探

し。2、それでもダメなら時代を変える。3、それでもダメなら時空を越える。というパターンです。1はどういうことかというと、まずゲームで「やっつける」「殺す」という行為が必要な場合、単に相手(敵)が悪いから、勧善懲悪に準じているから、という理由だけでは映画と違いゲームメディアは槍玉に挙げられます。つまり殺す相手が「人間」だと世論的にはNGの場合が多い。だから次のターゲットを探します。結果、ゾンビないしそういう類の生物が多くなるわけです。また例外的に致死に達しない道具による攻撃で「殺していない」という理由をつけることで回避することもできます。でもどうしても相手を「人間」にしたい場合、どうするか？　そこで2です。時代を変えます。結果、歴史物的な雰囲気のものが多くなる。それでも問題があるようなら、いっそ地球ではなくしちゃえ！　というわけで3の考え方となり、SFやファンタジーの設定が便利に使われるわけです。地球ではないわけだから、そもそも地球の倫理観を持ち込む必要が無いわけ

最近は少しノンビリです

ですからね。ある意味で最強のバックグラウンドかもしれません。更にグラフィックの雰囲気を独特にすることや、夢オチに近いような設定を設けることで問題回避を狙っているケースもあるようです。でもね、絵を工夫したり時代変更や時空を越えれば、そこに過激な描写がある程度許されるようになる、という考え方自体がメディアとしてのマイナー感に拍車をかけていると思うわけです。だってこれじゃまるでゲームって、化け物殺しか歴史モノかSFかファンタジーしかないの？　って感じです。しかもこのパターンにもいくつも矛盾は存在します。例えばSFだったにしても「人間」がモチーフで出てくるのであれば、人を殺したことには変わりないはずです。なのに乗っているロボットごと爆破することで問題になったケースは聞いたことありません。血の匂いがしないから？　人間が死んでも時代が違ったり死の瞬間が目前に映し出されなければそれでいいのでしょうか？　例えば超かわいい想像上の動物が、断末魔の叫び声をあげながら体液を吐いて痙攣しながら死ぬ様があったとして、それを子供向けに作っても、それにも何も問題が無いのでしょうか？　まさか「かわいそうに見えるのは問題では？」という問いに、人間ではないし地球上でもなさそうだから問題なし、と言い切るのでしょうか？　俺はここで改めて言いたいのです。表現とは画一的なルールのみで縛るものではなく、その内容に対する必然性と、その対象に対する責任をもって判断するものだと。それを基準としてモノ作りができる環境が整った時こそ、ゲーム業界に初めて新たな未来が訪れるのではないでしょうか？　ん－。まだまだ言い足りないけど……、ではまた。

ゲーム業界人の切ない生き様がよくわかる！
下請け制作会社一筋の著者が送る連載！

悲しく楽しいゲーム業界 裏事情

written by 橋本和明

ゲームはひらめきなどのクリエイティブな作業によって面白さが増すのですが、本当にゲームとしてクリエイティブな作業は、作業開始時と、最終調整のほんの一部。ほとんどはただの作業で、ただひたすら絵を描いたり、一心不乱にプログラムを書いたりと、莫大な人力を使い単純作業を繰り返すことになるのです。ゲーム制作でかかる費用のほとんどは「人件費」。ならば人件費の安い国に発注してしまえば７割ほど安くおいしくいただける！　と、今大手ゲーム会社が次々に海外進出を試みています。しかしソコが間違いの始まり。まさにハルマゲドンのスタートなのです。

第27回 海外と仕事をするということ

データが届かない
損失時間　２日×５回＝10日

せっかく作った資料や完成したデータを「ネットを経由してデータを送れば往復もすぐさ」と考えている日本人はアマイ。たとえばお隣中国ではネット回線も一晩かけてメール10通が受信できるかできないかという重さ。なのでゲームに使うデータはネットで送ると、届いても壊れてばかり。そこでＤＨＬなどの海外宅配サービスを使うのですが、こいつがまた高い。だけでなく土日は届かない場合もあり、作業よりも通信の往復に費やす「作業停止時間」が増大。さらに「通信費」も１回で１日のアルバイト代くらいはかかってしまうので、非常に無駄が多くなってしまうのです。

指定と違うものが上がってきた！
損失時間　リテイク指示により20日

「町の人が服の色が違うだけで全部同じ絵だ！」ＣＧをチェックしていると悲鳴があがることもしばし。つまりは相手のミスだったり、作業効率を上げるための手抜きなのですが、海外では大概ミスに対して「ごめんなさい」と言えない人種の人や、ゲームを作るのではなく目の前にある仕事をこなすことが大義であることから、わかっていて手を抜いてるケースが多く「資料に書いていなかった」などの言い訳でリテイクを行わないのです。仕事自体は速いので再度発注すればいいのですが、費用は結局倍になり、海外発注に慣れていない場合は予定予算や納期を大幅にずれ込んでしまうのです。

しかたないから現地に人を送り込むか
損失時間　開発人員ロスにより30日

前述のようなことがわかっていたとしても、ゲーム制作者は資料を作るのを嫌がる。故に、何度もリテイクをすることになるのですが、あまりにリテイクを繰り返していると管理者の人が「面倒だから現地に行ってこい」と、海外出張を命じられることがあります。当然交通費は制作費。さらに飛ぶ側も、現地に行ったとしても通訳がまともに通訳しなかったりで、言うとおりやってくれず、言い訳ばかり言われるわ、進行が遅れると何のために行ってるんだと責められるわ、報告のための通信費にお金が次々飛んでいくわ……。

イラスト：安本豪“Ieye”

最近は海外への電話が「Skype」を使うことでタダになったのがかろうじて助かる点ですが、海外への仕事発注はうまい具合に現地の信用を得れば安くなるものの、うまくいくケースは少ないのです。ならなぜ海外に？　というと、アニメと一緒で、費用的なものよりも、莫大な人口が織りなす、圧倒的な仕事の処理速度こそが、海外発注の魅力だからです。つまりは国内の制作者不足であり、クオリティや金額に関してはあまり期待できないケースが多いのが、最近の海外仕事発注の現状かと思われます。そんな私も昨日まで香港に行ってきていたりしてて……。

合計損失時間 :60日 +10日(旧正月による休暇)

美少女ゲーム 血風録

今回は、コンシューマ→PC18禁という異例の展開を見せた『ToHeart2』。最高の素材に両者はどう挑む!?

第2回 ToHeart 2
向坂環 VS 小牧愛佳

PlayStation 2
AQUAPLUS
ToHeart 2 トゥハート

「けなげな姉御肌」に酔え!

挑戦者 向坂環

Text By 橋本和明

主人公と幼なじみ。友達のお姉さんが「タマ姉」です。姉御肌でいつも先頭を切って動く頼もしい存在。**なんで1年差で大人の色気マンマンになるんだか、**とも思うのですが、それも子どもゆえの背伸び。もっと年上に見せたい、大人へのあこがれってやつでしょう。

姉御肌の女の子は、安心感を母性として感じることもありますが、基本的にはウザい存在。「タマ姉」は金持ちの名家でありながらそれをハナにかけない態度は好感度高めですが、ただにぎやかな女の子で、**華を持てないのが運命。**さらに彼女は表面上、決して優しくはありません。『ToHeart2』の世界には、グイグイ主人公を引っ張っていく、悪く言えばわがままなキャラがたくさんいるわけですが、彼女は**その中でも群を抜いていて、**とにかく主人公を、力ずくで振り回し

クイーン・オブ・いいんちょ降臨!

王者 小牧愛佳

Text By 大杉仁

委員長といいますと、個人的には就任1ヵ月後に自転車盗んで停学→退学のコンボを発動させ、"誰も正体を知らない伝説の委員長"と化したかつての同級生を思い出しますが、**そんなこたぁどうでもいいですね。**というわけで小牧愛佳さんです。

正直、最初のうち彼女メインのイベントは苦痛で仕方ありませんでした。別に好みでないとかそういうわけではなくて、もどかしい。度を越した天然ドジッ子は、まあゲーム的キャラ造形と割り切ることもできます。異性との付き合いが苦手、というのもまぁ良しとしましょう。でも主人公が同じように奥手なもんだから、ちょっと手が触れ合うだけで「あ……」とか「ごめん……」とかいう展開なわけですよ。いいじゃないですか! **もうここで"XRATED"にしちゃいましょうよ!** あ

勝ったのはどっちだ?! 決めるのは貴方のご意見

美少女ゲームに興味はなくても、レビューを読んで、「楽しそうだな」と思ったほうに投票してくれ!

ます。でも、彼女はカワイイのです。

同級生とは隔離された、幼なじみ、友達、友達の姉、主人公という4人だけの世界。頻繁に会う彼女は、友達の姉という近くて遠い微妙な人間関係。彼女は「幼なじみ以上」の関係になれず、悩むのです。

主人公をよくギリギリ締め付けたりしますが、それは演じている姿。荒い言葉から女の子らしさ、主人公への想いが漏れます。告白しても「また冗談を」と返され、距離が離れることを恐れ、主人公の発言を肯定します。

主人公を想い、全寮制の女学院から同じ学校に転校してきて、わざわざ一浪して一緒に同じ学校へと進もうとするけなげさ。門の前で主人公の帰りを待っていたのに、それを言葉にしない奥ゆかしさは、なかなか女の子らしいのですが、それらは一見不可解な行動。でも、垣間見える一途な想いに気づくと、途端に彼女がいとおしくなります。

でも彼女は、年上という立場にあるためのプライドと、女の子として素直になりたいという希望の葛藤、また女子はかくあるべきというしつけによるさくにとらわれ続けます。

なお「タマ姉」は**同時攻略可能な保険キャラ**で、いつでも主人公が振り向くだけで、落ちてしまうのです。つまりそれは他の女性になびいていても、最後に自分の元に来ればよいという姉キャラならではの優しさ。**主人公、早く気づけよ。**と言いながらプレイするのが「タマ姉」を攻略する最高のプレイスタイルでしょう。

普段はアイアンクローを繰り出してくるほど強気だが、甘えるときの表情は必見。そのギャップが○

- 華を持てない姉御肌の宿命
- 奥に秘めた女の子らしさ
- 至福の保険プレイ

あじれったい‼ と身をよじる次第。ま、見境なく押し倒す高校生もどうかと思いますのでいいんですが。

ともかく、それに加えて彼女の場合、やらなくてもいいことをガンガン引き受ける面倒見の良さと、それでいて人に助けられることを嫌がるという性格をあわせ持つ人なので、普段の行動が**デフォルトでもどかしい**。ですが、その原因が明らかになってくると、そのもどかしさは一気にいとおしさに化学変化。大ざっぱに言うと、妹・郁乃の存在が彼女をそうさせていた、と。

人間誰しも暗黒面というか、汚い部分を持つものです。そして誰もが、問題にならない程度に少しずつそれを解放して暮らしています。しかし、彼女の立場ではそれが許されなかったんですね。面倒見の良さはある意味その代償行為でもあったわけです。

それを本人も自覚していますから、「ほめられたり誰かの好意を受ける資格はない」と考えたが故に非常に遠慮深くなってしまったのですが、その思いを押しのけるようにして時折顔を出す〝願い〟には、それこそ全力で受け止めて応えるべきだ、と思わせてくれます。これが単なるお人よしキャラだったりしたら「うぜえなこいつ」くらいにしか感じないんですが。

ただひとつ難点を挙げるとするならば、**書庫にカセットコンロ**を持ち込んでいるところくらいでしょうか。芋ようかんあぶるためだけに**本を危険にさらしちゃダメですよ!**

放課後のヒミツお茶会、なんて状況は普通ありえませんが、そこに身もだえするのが醍醐味でしょう

- 身をよじるじれったさ
- 貴重な〝願い〟には応えましょう
- カセットコンロはダメ。ゼッタイ

投票は、128ページのアンケート用紙、もしくはゲーム批評公式サイト上のアンケートフォーム(http://www.microgroup.co.jp/game/g-survey.htm)でお願いいたします。また、官製はがきによる応募も受け付けております。

ゲーセン通い歴25年にして元ゲーセン店長の筆者が、
ゲーセン業界のウラオモテへとアナタを誘う！

ただいま営業中

第7回

カードゲームのトレードについて考える

written by
鳴原盛之

今回も前回に引き続きカードゲームについてのお話をしましょう。

近年はどこのゲームセンターでも、お目当てのレアカードを集めるためにプレイヤー同士でトレードに興じている光景をよく見かけるようになりました。そして、そこでは通常のトレーディングカードとはちょっと異質の、アーケードのカードゲームならではの独特の世界が形成されているように思います。

トレードを始める前に予備知識をつけよう！

さて、みなさんに質問です。自分が知らないゲームに使われているカードをパッと見て、入手困難なレアカードとそうでないものとの区別がつきますか？　ノーマルカードとレアカードとを比べた場合、初心者でも紙面の光沢やキャラクターの能力値の違いなどの区別はつくかもしれませんが、出現頻度やゲームでの実用性などによって、レアカード同士でも複数のカテゴリーが存在することまで見抜ける人はまずいないでしょう。

これからカードゲームを始めようと考えている人は、これらのカテゴリーの区別ができないうちは、特に見知らぬ人にはトレードを持ちかけないように気をつけましょう。もし相手よりも価値の高いカードをうっかり出してしまったら、せっかくの貴重品をみすみす失うことになってしまいます。まずはゲームに詳しい友人に聞いたりインターネットなどで情報を集め、どんな種類のカテゴリーが存在するのかをきちんと調べておくことをお薦めします。

実は筆者も、以前にとあるお店で知らない人から「欲しいレアカードがあれば交換なり売るなりしてあげるよ」と声をかけられたことがあります。当時はカードの内容どころかゲームのルールもよく知らない状態だったので断りましたが、後でその人が不釣り合いなトレードをし、そこでゲットしたカードを法外な値段で販売をしていたことがわかり、ゾッとした経験があります。

また、特にプレミアムのついていないノーマルカードを集めるのであれば、最近では不要になったカードを誰でも自由に置いていくことができる箱（お店によっては「供養箱」などと呼ばれているようです）を設置しているお店を探して行ってみることをお薦めします。この箱に集められたカードは、誰でも自由にトレードまたはタダでもらえるサービスをしているお店がほとんどですので、うまく利用すれば極めて効率よくカードが集まります。かく言う筆者も、このサービスをしているお店があるおかげで大助かりです（笑）。

トラブルに巻き込まれないためには？

前号でも触れましたが、インターネットの掲示板を利用したトレードによるトラブルが後を絶たないようです。ネットを介してカードをトレード（または購入）する場合は、匿名で誰が書き込んだのかもわからない個人で運営するサイトよりも、出品者の連絡先や所在地などがきちんと特定できるソーシャルネットワークサイトや、プロバイダー会社が運営するオークションサイトなどを利用するほうが無難でしょう。

それからお店に設置されたトレード掲示板やノートなどを利用する際は、安易に電話番号やメールアドレスなどを書き込まないように十分注意してください。不特定多数の人に個人情報を見せるのはたいへん危険な行為ですので、心当たりのある人は特に気をつけましょう！

お店の掲示板などを利用してトレードをする場合は、まずゲーム上での登録名のみを名乗り、何日の何時頃にまた来ます、という必要最低限の情報だけを書き込むようにしたほうが安全です。そして直接相手に会ってから、信用できる人かどうかを判断したうえで交渉を始めるのがよいかと思います。

☆

繰り返しになりますが、カードの予備知識がない状態でのトレードは控えたほうが無難です。万が一トラブルが発生しても、お店では一切責任を負えません。マナーを守り、トレードを通じて楽しくゲームができるようにみんなで協力しましょう。

それでは、今回はここまで。またのご来店をお待ちしております！

男色ディーノの男キャラ萌えだけは本物です！　みんな、逃げてエー!!

男色ディーノのキャラ萌え紫電房

第４回　『龍が如く』

年を越してもおとなしくなるつもりはありません！　嫌がられても男のゲイ道を突き進む男色ディーノここにあり!!

龍のようにそそり立つ男の中の男ゲーム

男とはなんなのか。男は何のために生まれそして何のために死んでいくのか。男を愛することで真の男の道を追求しております男色ディーノですみなさんコンニチハ。ということで、今回はまさに私の生きざまのような男道を描いたハードボイルドACG『龍が如く』よ。プレイする前のこのゲームのイメージといえば、どうしてもセガが生んだ伝説のARPG『シェンムー』を思い起こさずにはいられないわよね。でも、プレイしてみてビックリ、結構面白いじゃない。……いや、**『シェンムー』がアレ**だとかそんなことを言ってるんじゃ……ないわよ。あしからず。

ともかく、新宿歌舞伎町を連想させる街を舞台に、裏の社会の話を描いている『龍が如く』なんだけど、これはもうハッキリ言うわ。**IT'sゲイゲーム**である、と。まず、タイトルがキテるわよね。『龍が如く』。言い換えると「龍のように」。まだお気づきでないカマトトぶった諸兄のためにやぼな解説をすると、**龍のようにナニがどうなってるのか**って話なのよ。いまだかつてこのような男性シンボルを文学的に、かつダイナミックに表現したゲームがあっただろうか、いやない。と、思わず反語を使ってしまうほど男ポイントの高いタイトルってわけ。

タイトルだけじゃないわよ。肝心のゲーム部分でも、やたらバットとか刀とか銃とか、いわゆる男性器をイメージしたような武器が多かったり、気のせいかキャラクターの股間が妙にモコッとしていたり。あとは、男性キャラクターの瞳が**必要以上に潤んでいる**のも見逃せないわよね。私たちプロがノンケかゲイかを見極めるポイントに「目を見る」ってのがあるのよ。このゲームの制作者は**ゲイに相当造詣が深い**わね。きっとこだわって作ったんでしょうね。大丈夫。一般ユーザーは気づいてないだろうけど、わかる人にはあんたたちのそのこだわりは伝わってるわよ。

かわいいあの子もみなオカマ

あと、このゲームにキャバクラが登場するんだけど、これにもちょっとした秘密があるのよ。このキャバクラの位置は、私の記憶が確かならば、現実の歌舞伎町ではオカマバーだった気がするわ。すなわち、ゲーム内であんたたちが必死になって口説いていたのは、**残念ながらオカマなのよ。**私はホモだから、あんまり必死になって口説こうとは思わないんだけど。オカマは女の姿や気持ちになって男を愛そうとするんだけど、ホモは男のままで男を愛するの。そこのところは一緒にしてほしくないわね。……ともかく、何も知らずに**口説いて喜んでたアンタはご愁傷様。**これを機に実際のオカマバーを訪れるといいわ。

それにしても、これほど完ぺきなゲイゲーム『龍が如く』なんだけど、私的にひとつだけ不満があるのよ。確かにこのゲームはアクションの操作感覚がそう快であったり（だから『シェンムー』と比べてとかでなく！）、ムービーとのバランスがよかったり、やり込み要素が豊富だったりで名作に分類される作品だと思うわ。でも、ゲイ的には歌舞伎町だけでなく新宿２丁目までフォローしてほしかった。さまざまな欲望と人間模様を描くならば、**２丁目ははずせないでしょう？**　ま、一応教育上カモフラージュしないといけないだろうから今回は無理だったんだろうけど、次回作はぜひ２丁目を舞台に龍のようにそそり勃った作品にしてほしいわね。それ以外は完ぺき！　未体験者はぜひ一度このゲームが織りなすゲイワールドに身を投じてみてはいかがかしら？

あ、あの、助けてください！

いったん疑いだすと女性キャラ全部がオカマに見えてくるから不思議よね。私はそっちのほうが嬉しいけど

鈴木収春&リタ・ジェイ

GAMER CASEBOOK

業界を震撼させた殺人的事件の憶測

FILE4：業界再編

鈴木収春
業界内に深くかかわり、その分斬り込む、ザ・遠慮レス。

リタ・ジェイ
2Dゲーム原理主義の正体を隠し、3DCGの世に溶け込む男。

鈴木捜査官（以下、**鈴木**） 娯楽業界の動向に興味本位のメスを入れる「ゲーマーケースブック」、4回目は、これまでの据え置き機主体の話題から、ちょっと趣を変えてみようかなと。

リタ鑑識官（以下、**リタ**） それは珍しいですね。てっきり「Xbox360」の近況あたりから入ると思っていましたが。

鈴木 まあ、前号の『360』はアメ車である」という発言を裏付けるように、早くも存在に希少価値が出ているし、ユーザーはレアなものを手に入れて喜び、こっちも発言が当たって気分がいいし、八方丸く収まったから言うことはないよ。

リタ 360度ふさがってますよメーカー側としては。

鈴木 そんなわけで、次世代機は出そろってからが勝負時ということにしてさ、今回は携帯電話のゲームアプリに捜査範囲を絞ろうかと思ってるんだ。

リタ ケータイゲームですか……。

鈴木 あれ？ ノリが悪いね。

リタ ケータイでゲームアプリって、全然やったことないんですよ。

鈴木 そうなの？ 電卓で素数を順に出してゆくのはハマるよ。

リタ それはアプリでもなんでもないですよ！ 実は、僕が使っているケータイは何ひとつアプリができないものなんですよ。

鈴木 しかし、今の時代にアプリのひとつも落とせないケータイを使っているのはいただけないなぁ。

リタ そこは素直に反省します。でも、それだけにケータイゲームには興味があるんですよ。

鈴木 今はひととおりのゲームはそろっているしね。楽しいのも多いよ。

リタ 出始めはそれこそ「スーパーカセットビジョン」並みのシンプルさでしたが、今は移植も増えましたしね。初めて『スターソルジャー』の画面を見たときはちょっとした衝撃でしたよ。

鈴木 続いて『ヘクター87』も配信してほしかったよね。

リタ あのゲームはケータイの操作では一面すらクリアできませんよ。そう、あと、僕がいいなと思ったのは、アプリをダウンロードすることでオリジナル着メロをもらえるなど、「ゲームからゲーム以外の実りを得る」という流れが据え置き機などに比べてスムーズなんですよね。

鈴木 DoCoMoで配信している『陸海空 ジオラマ大爆破』なんて、キャタピラの音とかが手に入るからね。思わずケータイに入れたくなるよ。

リタ 「キュラキュラキュラ……」という音とともにメールの着信を知らせるのは迫力がありますね。

鈴木 音源はおそらく天安門あたりで収録したんだろうね。

リタ そんなわけないですよ！ とんでもないこと言わないでください。

鈴木 まあ、もともとは電話なわけだから、道具としての方向性がいいふうに向いているよね。

リタ ですね。

鈴木 将来的には、ハイスコアを出したらいくらかのパケットをもらえるシステムを作って、もっとゲームと連動してほしいよね。

リタ それは一歩間違えれば特殊景品の世界ですね。

鈴木 アプリをダウンロードしたら電話番号が付いてきて、そこにかけたらヒマな女の子につながるとかね。

リタ　それはビデオ屋に置いてある自販機ですよ！
鈴木　ケータイならではの「どこでもデキる」ということだね。
リタ　くだらないコピーはよしてくださいよ！　ケータイというより、電話ボックスに貼ってあるチラシのそれですよ。
鈴木　おっとそう、「どこでもできる」といえば、電車で遊んでいる人も増えてきたよね。
リタ　確かに、夜の電車では、サラリーマンやOLが片手でゲームに興じている姿が目立ちますね。
鈴木　ネオジオポケットよりケータイアプリで遊んでいる人のほうが多いくらいだよね。
リタ　当たり前ですよ！　比べるならNDSかPSPにしてくださいよ。
鈴木　この間、パチスロのソフトでボーナス絵柄をそろえた人が「なんでこれだと出るんだよ……」と呟く姿を見て、悲しくなったよ。
リタ　それは切ないですねぇ。
鈴木　ほかのゲームより、パチンコ・パチスロのシミュレータはむなしさを感じる度合いが強いよね。
リタ　ケータイでやるほど普段の生活にパチンコが入り込んでいるのか……と、勘繰ってしまうからでしょうかね。もっと気軽なイメージをつけたいですよね。ケータイには。
鈴木　そうなんだよね。これもこの間電車で見た事なんだけどさ、地下鉄で隣に座ったOLのおねーさんが、ハンドバッグから書類の束を出して熱心に眺めてるのね。チラっとその書類を見たら、大きくムーンブルグのマップが描いてあるんだよ。
リタ　当然手には。
鈴木　ケータイの『ドラクエⅡ』ですよ。
リタ　攻略マップを片手にゲームなんて懐かしい話ですが、電車の中とは、またふるっていますね。
鈴木　これが『覇邪の封印』だったら、マップを持っていても違和感がなかったんだけどね。
リタ　確かにあのソフトにはマップが付属していましたが、電車で広げるのはどっちにしてもアウトですよ。
鈴木　でさ、移植モノはやっぱり強くて安定してるから、『FF』や『ドラクエ』をケータイでプレイするのもいいんだけどさ、せっかく満員電車でもちょっとの隙間を作ればプレイできる「片手ゲーム機」としてのケータイなんだから、もっと気軽なもので遊んでほしいよね。
リタ　まさにそのとおりですね。
鈴木　そこで今回は、ケータイのゲームが今後どういう方向に向かってゆけばいいのか……というのを、開発メーカーの「team YURA」さんに直接聞き込みに行こうと思っているんだ。
リタ　おお、それはぜひ現場に向かいましょう！
鈴木　その前に、君はケータイショップで機種変更だよ。
リタ　！　……今回はしてやられました。

＊

――日本人の7割がケータイを持っているという時代で活動するゲームアプリ、まさに「ハードの統一がなされたゲーム機」とも言える状況で、先端を行く開発メーカーはこれにどう向き合っているのか。捜査は現場主義ということで、われわれは開発メーカーに対する聞き込みを開始した……。

市場も絶賛拡大中の携帯電話用ゲーム。無難な名作の移植が目立っているが、斬新なタイトルを開発している会社にこそ、スポットがあてられるべきだろう。今回は、冷え切った業界で怪気炎を上げている、気鋭のゲーム制作会社「(有)ゆら」の渡辺肇社長に話を聞いた。

「はしっこ」から見るゲーム業界のジレンマ

――ゲーム業界の中では、「(有)ゆら」はどういった立ち位置にいると思われますか?

渡辺社長(以下、**渡**)弊社は、業界的には「はしっこ」に位置しています。しかし、ゲーム以外のメインカルチャーや、もっと言えばハイアートの作り手とも自由につながることができるという意味で、「はしっこ」のほうが断然強みがあるんですよ。ゲーム業界の中心を占めている大きな会社になってしまうと、他業種との共通の話題がないことも多いですし、激務ですからどうしても中に閉じてしまいがちです。そんな立ち位置で外の業界とつながっても、あらかじめゲームとの親和性が高いサブカルチャーに限られてしまいますから。また、業界をふかん的に見られるという部分もありますね。かつて、業界にどっぷり浸かっていた頃は、あの会社がヤバそうだとか、大作RPGに60時間費やしたあとに残るのはたいてい感動ではなく後悔だとか、そういうことには気づきませんでした(笑)。

――携帯電話用ゲームを中心に開発していることには、どのような理由があるのでしょうか?

渡 まず、開発経験を早く積めるというのがあります。ゲームを作るといっても、プロジェクトが完結するまでをやらないと、経験を積んだとは言えません。去年ウチは6本のオリジナルタイトルを制作していますが、同じ経験を積むのに、コンシューマの場合では6年はかかりますよね。次に、ウチが小さなプロダクションであるというのもありますが、制作費何億円という仕事をしたくないんですよね。たとえば2億円投下したら、最低でも2億円以上の売上を出さないといけないわけでしょう。これは怖いことですよ。ポシャったらどうするんだという話で。銀行や株主などの問題がありますから、謝って簡単に済む問題でもないですし。ゲームという非常に不安定なものの上に、大金のプレッシャーが乗っかっているわけです。ここに大きな問題があるのですが、この構図が、クリエイターのサラリーマン化を招き、販売数がある程度見込める続編ばかりがリリースされる現状を生んでいるのではないでしょうか。

――とすると、御社はどのような組織形態なのでしょうか。

渡 ウチはもともと、会社組織ではなくてフリーランスの集まりなんです。ヒューマンでゲームを制作していたメンバーで集まって、チームとしてPSの『夕闇通り探検隊』を制作しました。しかし、ユーザーに高い評価は得たものの売上的に成功したとは言えず、一度は解散したんです。しばらくして再度集まるのですが、そのとき取引先から、会社にしたほうがいろいろ得だと教えてもらい、4年前に法人化しました。ただし、僕を含めて2名の取締役以外は、社員ではなくフリーランスとして働

Team YURA 制作タイトル

『チョコレート』

<DoCoMo 対応端末:FOMA900i以降>
●アクセス方法:メニューリスト→ゲーム→ミニゲーム→スーパーライト☆サクセス→チョコレート
<Vodafone 対応端末:Vodafone 3G>
●アクセス方法:Vodafone live! →メニューリスト→ケータイゲーム→ゲームパック→スーパーライト☆サクセス→チョコレート

『幽霊の在る風景』

「ナツミ、草野千也に伝えて。聞きたいことがあるなら、あ

<DoCoMo 対応端末:DoCoMo 505i以降・FOMA900i以降>
●アクセス方法:メニューリスト→ゲーム→ミニゲーム→スーパーライト☆サクセス→幽霊の在る風景
<Vodafone 対応端末:Vodafone 256k・3G>
●アクセス方法:Vodafone live! →メニューリスト→ケータイゲーム→ゲームパック→スーパーライト☆サクセス→幽霊の在る風景

いています。サラリーマン化を防ぐだけではなく、ヒットしたらみんなに還元しやすいというのもあるんですけど。

大人のライフサイクルに合わせたゲームを

――なるほど。では、そのような立ち位置と組織形態で制作している、具体的なタイトルについても聞かせてください。

クリエーターには
環元しなくちゃ

・柔らかく、
そしてアツい
「team.YURA」
渡辺氏。

RJ

渡 その前に、前提として、弊社は大人のライフサイクルというのを常に意識しているんですよ。大人向けのタイトルを制作するときに、60時間ですとか膨大な時間を奪うようなゲームでは、ゲーム好きはともかく、普通の大人のライフサイクルに入り込めないですよね。映画や小説と同じ感覚で選ばれる、娯楽としてのゲームを追求し、クオリティの高い4時間くらいで楽しめるタイトルを制作しています。では、昨年のメインとなった2タイトルを紹介させていただきますが、まず、『幽霊の在る風景』（※1）。ミステリー仕立てのテキストアドベンチャーですが、ピラミッド型の分岐ではなく、ゲーム中で「記憶の鍵」を見つけて、回想するかどうかを選んでもらうときに、インタラクションが発生するようになっています。無駄な移動なども省き、学校→放課後のような繰り返しがあって、あるタイミングで思い出せるというシンプルな構造になっていますから、小説を読んでいるような感覚で楽しめますし、今までにないものが作れたのではないかという自負があります。もうひとつは、『チョコレート』（※2）という女性を意識したパズルゲームです。

――イラストも女性誌の挿絵に使われるような感じですね。

渡 女性に楽しんでもらえるゲームにしたかったんです。女性の多くは全然ゲームをやらないですよね。まずは、ゲームに興味を持ってもらうことから始めないといけません。そういった意味で、携帯電話というのは女性がアクセスしやすい素晴らしいハードだと思います。実際、『チョコレート』の無料プレゼントキャンペーンをやったら、応募は半分以上女性だったんです。これを機に、コンシューマの面白いゲームに興味を持ってもらえたら、ゲーム業界もまだ活路はあるのではないでしょうか。

――女性がゲームをやらないのは、作り手側が女性を意識していないというのもありますよね。

渡 女性を意識しないということはつまり、ユーザーの半分を捨てているということなんですよ。それはもったいないことですし、ゲームクリエイターが、女性にモテるような職業にならないと、外の業界のクリエイターが入ってきてくれないですよ。なぜかゲーム業界は、巨額を投じてポリゴンの胸を揺らすとかそういう方向に行きがちですが、そんな労力を費やすくらいだったら、きっちり女性に訴求できる作品を世に出して、本物を揺らしましょう、みたいな。

――（笑）。最後にひと言お願いいたします。

渡 大人のライフサイクルに合わせて、短時間で楽しめるゲームを制作しているteam YURAの作品を、ぜひプレイしてみてください。説明書も不要です！

文・構成：鈴木収春
リタ・ジェイ
イラスト：リタ・ジェイ

NIPPONBASHI

大阪・日本橋 定点観測

WATCHER 箭本進一

関西の電気街、日本橋の「今」を現地から生の声でお届け!

第6回 発売祭り続きの日本橋

18禁版『To Heart 2』にXbox360と、早売りイベントが続く日本橋ですが、当日の様子は……?

深夜販売も日常の風景に

日本を襲う未曽有の寒波。これでまだ12月。本誌発売の2月ともなれば、さらに寒くなっているのでしょうか。まだまだ寒い日々が続きそうですが、風邪など召されぬようご自愛ください。

さて、前回の『Fate/hollow ataraxia』に引き続き、日本橋では『To Heart 2 XRATED』発売日にも深夜販売が行われました。こちらは全年齢向けとして発売された『To Heart 2』の成人版。出るんじゃないか、とは言われつつも、**まさか出るとは思わなかった**ゲームです。ギャルゲーとエロゲーのはざまにあるということで、最もイマ風のソフトと言えるでしょう。今回も深夜0時開店でソフトの販売が開始されました。お店も客も、**互いにイベント慣れしている**というか、今回も別段トラブルなどなく進行。満足度の高いイベントとなりました。

商品が潤沢に用意されているということと、店舗サイドの誘導や列整理などがしっかりしていたことが今回も勝因となったというわけで、ここ数回の深夜販売で「深夜販売」というイベントへのイメージも変わったのではないでしょうか。

しかし、日本橋では**(あえて名は秘しますが)**レアものを扱うイベントでかなりの混乱が起こったという経緯もあり、店舗サイドにはこれからもしっかりした対応が期待されるところです。

ライバルとの差に若干の不安が

『To Heart 2 XRATED』から明けて12月10日。この日は次世代ゲーム機の先陣をきる、Xbox360の発売日です。日本橋では、ゲームの主力ソフマップは通常より1時間早い10時開店。日本橋の大きなライバルである梅田のヨドバシでは当日午前7時からの開店という**秋葉原並みの対応**が行われました。

結局、Xbox360は『DOA4』の延期が響いてか、**買うに困るといった状況は発生しなかったもよう**。どこも需要より供給が勝る状態だったと言っても過言ではないでしょう。

これまでもさまざまなゲーム機が発売されてきましたが、**Xbox360ほど苦難のスタートを切った機種はない**のではないでしょうか。

日本人受けしそうな『DOA4』の発売延期。ユークスの『レッスルキングダム』回収。遊べるゲームが『パーフェクトダーク ゼロ』と『リッジレーサー6』くらいしかないという飢餓状態(ソフト不足に関してはPSの初期もなかなかのものでしたが、こちらはあまり注目されていなかっただけネガティブイメージはまだマシ)。発売数日後という最悪のタイミングで「HD-DVD搭載のXbox360が発売される」怪情報流出。状況が状況だけに、日本橋の冷静な対応は商業的に正しく、**さすがの読み**であるとも言えるでしょう。

ただ、Xbox360発売前の時点で(秋葉原との時差ではなく)直接対決の続く**ライバル梅田との時差**があったということで、今後の検証が待たれるところです。

『DOA4』の壁面巨大広告も登場し、オタク都市の空気が一挙に色濃くなった感があります

盛り上がりつつも慎重な対応を

当日の日本橋は、Xbox 360以外にも『スパロボ』イベントや恒例の安売りなどで、朝からいくつかの列が作られており、電気街としての盛り上がりはなかなかのもの。**混乱や騒ぎの発生しない節度あるイベント**が、今後もキーとなっていくことでしょう。

現在、ライバル秋葉原にはマスコミで取り上げられる「痛いオタク」を鑑賞しようとする一般人が訪れるようになり、日本橋でも取材のTVカメラを見かける機会が増えてきました。二大オタク街は、**珍奇なスポットとして**注目されつつあるのです。ここでレアグッズを巡る騒ぎなどの事件が起ころうものなら、その後の展開は明白。オタクバッシングが再び開始され、死語となりつつある**珍語**「フィギュア萌え族」や、これに比肩しうる珍カテゴリーが復活しないとも限りません。萌え市場、萌えビジネスともてはやされているのも「彼らは金を持ってるからね」という程度の認識にすぎないことは、十分理解しておくべき。そうした意味でもオタク街は、大きな転機を迎えつつあると言えるでしょう。

OSAKA

ゲーム有害説に踊る人々

2006年1月付

今回の進歩報告

● "有害ゲーム規制"を推進する松沢知事のもくろみとは

● "行政に貴兄を求める"人々の実態をリポート

写真は都庁舎

松沢知事の提案なので何も決まってません

1月10日、東京、埼玉、千葉、神奈川の4都県の4都県知事懇談会は残虐で反社会的な内容のゲームソフトの規制で連携し、規制の統一基準を作ることを決めることに合意した。今回の方針では、どのソフトを審査対象とするかも4都県が連携して判断し、統一基準に沿って各都県が有害図書に指定する予定だという。

具体的にどのような形で計画が進んでいるのか。東京都治安対策本部の松坂規生健全育成課長に話を聞いたところ、今後のプランはまったく未定とのこと。

「松沢神奈川県知事の提案で始まったことなので、何も決まっていない。事務レベルの打ち合わせはしているんですけどね……」

という歯切れの悪い回答。さらに、ゲーム有害論の科学的根拠についての東京都の見解については

「どんなメディアでも子どもに見せてはいけない表現があることは経験的に明らか。今回はそれが家庭用ゲームの暴力表現だった」。

もはや〝規制〟が目的化しているようにしか聞こえない。

オタク達が子供を守る運動を妨害している!

子どもに見せてはいけない、つまり〝子供を守る〟というお題目がどれだけ現実に即しているのか。今回その一例として報告するのは、前号でも取り上げた、途上国での児童売春の原因を日本の〝子どもポルノ〟にあるとするNGO「カスパル」の動向である。

11月20日名古屋市内で「命を買われる子どもたちと日本の子どもポルノ」と題した集会で、同組織の名古屋支部長である中谷豊実南山中学・高校教諭は

言いたいことはわかるし、もっともな部分もあるのだが……。もう少しまじめに調査して欲しいものだ。

「本屋に行ってパソコン雑誌のコーナーを見ると、普通のゲーム雑誌以上の数のアダルトゲーム雑誌が売られている。また、レジの横の子どもの手が届くところに、エロアニメのチラシが置いてある」

と話す。

その彼らが「少女をモデルにしている漫画」として取り上げた雑誌・単行本・同人誌は、一体何年前のものかと思う懐かしい絵柄のものばかり。中でも「装丁が立派で、売れている」として取り上げられた単行本は1996年発行のもの。実際に彼らが書店で調査をしたとは信じがたい。

さらに中谷教諭は

「美少女ゲームにハマっている〝オタク系〟の人たちがカスパルの運動を妨害している」

とすら述べたのである。

こうした〝トンデモ〟な団体の声ばかりが〝規制ありき〟で動く行政に届いているのが現状。ゲーム規制に反論するにあたり、あるべき規制のあり方を考えるのはユーザー自身ではないのだろうか。

巻頭特集

好きだぜ！ Xbox360発売記念 Xbox ～俺たちの宝箱～

新ハードXbox360登場！ 新世代のゲーム機は何を見せてくれるのか!? でもその前に先代の話をしようぜ！ というわけで巻頭特集は、黒い初代Xboxを特集！ 海を越えてやってきた高性能ハードがユーザーの前に描いてみせたものとは？ 名作・話題作を集めた「ゲームレビュー」、歴史を振り返る「Xboxヒストリー」などの記事を掲載。俺たちの宝箱は永遠だ!!

第2特集

いろいろあったね。 コントローラ・スピリッツ

第2特集は、ファミコンからRevolutionに至るまで、コントローラの進化の歴史を振り返ります。周辺機器メーカー「ホリ」へのロングインタビューも掲載。開発時の秘められたエピソードや、未発売の幻のコントローラ、そして話題の最新作「ペリボーグ」シリーズの開発秘話に迫る！ 君も「オレコマンダー」の連射を体感せよ!!

特別企画

伝説のゲーム雑誌「ヒッポン」へ愛をこめて 「ファミコン必勝本」同窓会インタビュー

前号の「ファミマガ」に続いて、今回は懐かしのゲーム雑誌「ファミコン必勝本」をクローズアップ。元編集長たちが集い、当時の思い出を語る「同窓会インタビュー」が実現しました！ 読者と雑誌がハガキによって強く結ばれた投稿全盛期のゲーム雑誌の記憶がよみがえる！ そして伝説のバグ技「スーパーマリオ256ワールド」の真相とは?!

Xboxの表紙が目印です！

ゲームの魅力を徹底追求！ 新旧全ハード対応ゲーム専門誌

ユーゲー USED GAMES 2006 2月号

No.23

www.microgroup.co.jp/mm/ 奇数月3日発売

好評発売中!!

発行：㈱マイクロマガジン社
〒104-0041 東京都中央区新富1-3-7 TEL:03-3206-1641（販売）FAX:03-3551-1208

ゲームソフト批評

16本

①アストロ球団　決戦!!ビクトリー球団編
②ゴッド・オブ・ウォー
③餓狼伝Breakblow
④義経紀
⑤METAL GEAR SOLID 3 SUBSISTENCE
⑥SIMPLE2000シリーズVol.90 THEお姉チャンバラ2
⑦機動戦士ガンダムSEED 連合vs.Z.A.F.T.
⑧リッジレーサー6
⑨パーフェクトダーク ゼロ
⑩EXIT
⑪KARAKURI（カラクリ）
⑫らき☆すた　萌えドリル
⑬ポケモン不思議議のダンジョン　赤の救助隊
⑭ファイナルファンタジーⅣアドバンス

～発売直後のソフトをひと足先にテイスティング！～

先行ソフト批評

①フロントミッションフィフス～スカーズ・オブ・ザ・ウォー～
②スーパーロボット大戦MXポータブル

1プレイ完全燃焼の世界に引きずり込む 問答無用の「アストロ禁」ゲーム

アストロ球団 決戦!! ビクトリー球団編

text by 箭本進一

プレイ時間 5時間

ジアドベンチャー メサンライズインタラクティブ 機PS2 ¥7,140円(5%税込)

原作を知らない人へのフォロー皆無の男らしい内容。ただひたすらに「当時の熱を思い出す」ためのツールだ。

伝説の「アストロ球団」

72年、黎明期の少年ジャンプに一本の野球マンガが登場した。その名は「アストロ球団」。ボール型のアザを持ち、故・沢村栄治の遺志を継ぐ「超人」たち。運命で結ばれた彼らは、超人のみで編成された球団「アストロ球団」を設立。日本の野球界、ひいては大リーグの制覇をも目指して戦い始める。当時のジャンプで圧倒的な人気を博し、後に続くさまざまな「ジャンプマンガ」の手本となったとも言われる作品であり、作品が秘める圧倒的な熱量ゆえに、カルト化したマンガでもある。

ぶっちゃけた話、少年漫画の「オイシイ」ところが、これでもか、これでもかと盛り込まれており06年現在読んでも面白い。まさに時代を超えた名作と言えるだろう。

そのすさまじさから、アニメ化や映画化を望まれながらも果たされなかった「アストロ球団」だが、99年の復刻版発売をきっかけに再評価、マルチメディア化の動きが起こり、ついに05年、TVドラマ化。そして本作PS2版『アストロ球団』(以下『アストロ』)の発売と相成った。つまり05年は、第3次アストロブームの年だったと言えるだろう。

そんな05年も押し迫った頃、家庭用ゲームでは珍しくなった発売延期の末に発売されたのが『アストロ』。各界のスポーツ選手を集めて結成された刺客球団(!)ビクトリー球団と、われらがアストロ球団が激突する、最高の見せ場にして最大の地獄、野球の試合にして死者が続出する情念のるつぼ、「ビクトリー球団編」をテーマとしたゲームである。

「ド連打」は原作では「ドめくら」。現在では差別用語とされるせりふが含まれるシーンだが、単にカットするのではなく、ゲーム用のせりふとして昇華

「アストロ球団」はよみがえったのか

この時期のゲーム化であれば3D野球ゲームあたりを想像するが、本作はデジタルコミック+ミニゲームという構成。デジタルコミックとはいっても単なる紙芝居ではなく、動きを加えられたマンガのコマを読んでいくという趣向。この形式は

特に名シーンにおいて効果を上げており「アストロ球団との戦いで一皮むけた伊集院大門」「奇想天外な超人守備・アストロシフト」「球四郎をかばうバロン森」といった心に残るシーンの数々が違和感なく再現されている。

ミニゲームは、アストロ球団とビクトリー球団が繰り広げる超人技の応酬がゲーム化されているというもの。たとえばらせん状の軌道を描いて球が飛ぶ「スクリュー投法」を打つためには、ボールの軌道を模してらせん状のコースを巡るカーソルに合わせてタイミング良くボタンを押す。バットを回転させてボールを打つ「天命星打の極」のためにレバーを回転させる。すさまじい球威を持つボールを押し返すためにボタンを連打する……といった具合である。ぶっちゃけてしまえば「連打」と「タイミング勝負」「レバー回転」であり、攻略性のようなものはほぼ存在しない。また、ミニゲームの結果によって、原作と異なった展開が発生するといった、流行の「IF」要素もない。……しかし、「アストロ球団」を知っているなら別である。レバー回転が、球七&球八の超人守備や大門の胸板キャッチになれば、連打が人間ナイアガラやアンドロメダ大星雲打法になる。「キャラもの」の威力というのをまざまざと思い知らされる瞬間だ。

レバーの回転が、あこがれの「超人守備」に。ただし、原作を知らない人にはレバー回転のまま。まさにアストロ禁だ

ボールのコントロールはボタンを押すタイミングで再現。実にゲームゲームした画面と言えるだろう

ここまで読んでくださった読者諸兄ならおわかりのことと思うが、ハッキリ言ってこの作品は18禁ならぬ〝アストロ禁〟である。「アストロ球団」を知らない人がプレイしても何の面白みもないと断言して言い。

話がクライマックスからスタートしているうえに、尺の問題かさまざまなドラマが削られている（たとえば球三郎、球四郎兄弟の確執の原因など）ため、「アストロ球団」の入門用としてはオススメできない。また、ゲーム単体としてはミニゲームの域を出るものではない。元レスラーや元相撲取りが繰り出す変則打法の数々がゲーム化されていないなど、取りこぼしも惜しい。つまり本作は、「アストロ球団」を知るプレイヤーが原作を再現した映像で当時を思い起こすというコンセプトに特化した品と言ってもいいだろう。

原作でわずかな出番しかない「アストロ球場の女医」もしっかり登場。また、ハイスコア更新が「過去の栄光はいらねえ」と表現されるなど、ツボはおさえられている

今回のデジタルコミック＋ミニゲームという形式は、往年の名作マンガのゲーム化において新しい可能性を作り出した（マニュアルの記述などを見ると「アストロ球団」を別の形でゲーム化するような案もあるように取れる）。ただ、問題は値段である。税込み7000円台という価格はファングッズとしても少々高いように感じられる。この形式自体には新たな（ビジネスの）可能性を感じるだけに、そこが惜しいところだろう。

マンガのゲーム化における新たな可能性は垣間見える

感動を超え、陶酔感さえ覚える 完ぺきなバランスを堪能せよ

ゴッド・オブ・ウォー

text by 水野隆志

プレイ時間 **50時間**

ジアクション メカプコン 機PS2 ¥7,140円(5%税込)

PlayStation 2

3 HITS

CAPCOM

全編にみなぎる狂気と絶望。高らかにうたわれる闇の英雄譚は、まさにギリシャ叙事詩。新たな神話の誕生と言っても過言ではない!

これはちょっとすごすぎる

奇をてらったところなど何もない。それどころか、愚直なまでに正攻法。変化に富んだマップをデザインし、敵の強さを調節し、思考力を要する仕掛けを用意する。そしてそれらをバランスよく配置して、プレイヤーに先を見たいという欲求を与える。ゲームオーバーに備え、コンティニュー機能を搭載させ、その際のローディングを限りなくゼロに近づけてストレスを緩和させる……。

すべて、ACGというジャンルにとって欠かすことのできない鉄則だ。『ゴッド・オブ・ウォー』(以下『GOW』)では、徹底的な作り込みによって、そのすべてが満たされている。それが傑作という名にふさわしい、否、それではとても足りない完成度を誇っているのは、当然と言えよう。

物語は、主人公であるスパルタの戦士クレイトスがいきなり投身自殺をするところから始まる。そして彼の体が海中に没した瞬間、時間は3ヵ月前へとさかのぼる。ここから彼の深い絶望と、それを生むに至った、狂気と憤怒に満ちた生きざまが描かれていくのだ。

このオープニングが早くもプレイヤーの心をがっしりとつかみ取るのだが、その先のシナリオ構成も素晴らしい。ゲームを進めるに従って、要所要所にムービーが挿入され、クレイトスが何者なのか、どれほど残虐な所業を行ってきたのか、その理由は何なのか、といった情報が少しずつ示されていくのだ。最終的に彼と戦いの神アレスの関係がすべて明かされるのがラストバトルの直前。こうしてプレイヤーの気分を最高に高揚させて、最強にして最後の敵との決戦へと向かわせるのである。

この構成が実にいい。計算されている。主人公という、最もプレイヤーに近い存在に謎を持たせていることも面白い趣向だし、それを徐々に解明することでプレイヤ

ムービーが挿入されるタイミング、次第に明らかになる主人公の過去。ともに構成のうまさが光る

ーの興味をつないでいく手法も鮮やかだ。日本語版の声優陣の好演もあって、まさに映画並みといっていいほどの、見応えある内容に仕上げられている。

ほめる言葉しか出てこない

ドラマ部分だけではない。ＡＣＧとしての本分もきっちり作り込まれている。『ＧＯＷ』には、イージー、ノーマル、ハード、そしてそのいずれかをクリアするとプレイ可能になるベリーハードという4段階の難易度が設定されている。ここでうならされずにはおれないのが、各レベルごとの差。仕掛けの解き方や集めるべきキーアイテムなどは変更なく、敵の出現場所や数も均一。違うのは、主人公が受けるダメージと敵の耐久力だけ。にもかかわらず、手応えはまったく異なっているのだ。イージーは文字どおり簡単で、おそらくＡＣＧがさほど得意でない人でもクリアできるだろう。ノーマルはまさに適度。難所ではそれなりにてこずるだろうが、それでもコンティニューを続けていけば、やがてゴールに到達するはずだ。ところがハードになると、ＡＣＧ好きでも苦戦は必至。操作方法に熟達し、マップの地形や敵の特性を意識して戦っていかないと、なかなか先へ進めなくなる。そしてベリーハード。ここでは最初に登場するザコの一撃でライフの3分の1を持っていかれてしまう厳しさが待ち受ける。ちょっと慣れた程度の腕では、到底攻略不可能。激闘また激闘の連続となるだろう。

ただし、イージーから始めて、1段階ずつ確実に難易度を上げていった場合には、必ず道が開けるようになっている。これは、ＡＣＧが好きな人はもとより、苦手な人も段階を追ってプレイすれば、自然と腕を磨いていけるということを意味している。そしてその試練に打ち勝った人には、ボーナスコンテンツがアンロックされることで応えてくれる。洋ゲー＝難しいという固定観念を吹き飛ばす、絶妙のバランス感覚だ。

地形を利用し、互いに連携しながら攻めてくる敵。難易度を上げるほど、その巧みさが際立ってくる

細部まで世界観と調和したたぐいまれな美術も魅力

細かいことをいえば、マップが表示されない、視点を自由に変えられない、ムービーがスキップできないなどの不満要素も散見される。だが、トータルでの完成度はそれを軽く凌駕する。日本語版への移植に際し、残虐あるいは性的な描写が一部改良されているが、それらに至っては枝葉末節と言っていいだろう。『ＧＯＷ』が、ＡＣＧの見本とも呼べる傑作であることに変わりはない。

最後にひと言、前号指摘したゼウスとの戦いについて。今回はなかったが、それらしいほのめかしがあったことから考えて続編では実現化しそうだ。今から楽しみだが、何でもこの一本を仕上げるのに3年かかったらしいので、次作など、いつになることやら。だがそれでもいい。このスタッフなら、待つ価値は十分にある。

随所に用意されているさまざまな仕掛け。ひとつひとつが丁寧かつ、実によく考えられて作られている

「戦いの恐怖と臨場感」を再現した新次元の格闘ゲーム

餓狼伝Breakblow

text by
箭本進一

プレイ時間
40時間

ジ格闘アクション メESP 機PS2 ¥7,140円(5%税込)

原作ならではの「心を折るための限界までの殴り合い」。そのゲーム化を実現した新次元のシステムとは。

餓えた狼たち

戦いに餓えた狼、丹波文七。彼の周囲で、格闘技界が動き始める。プロレス最強を掲げるFAW。そしてついに、投げ技、絞め技OKの空手トーナメントが開催され、最強を求める男たちが集う……!

格闘技小説の金字塔「餓狼伝」。その2度目の漫画化である「餓狼伝 GA-ROU-DEN」。文章による肉体表現を追求し続けてきた夢枕獏、そしてエクストリームな格闘表現では当代一の板垣恵介によるタッグなのだから、面白くないはずがない。絶好調で連載が続くだけに、ゲーム化が報じられた時、むしろ不安を覚えたファンも多かったのではないだろうか。

しかし、そのプレッシャーを跳ね返し、ゲーム版『餓狼伝Breakblow』(以下『餓狼伝』)は原作のファンも十分に納得のいく出来となっている。

『餓狼伝』で特徴的なのは〝肉体ゲージ〟と〝精神ゲージ〟という2つのゲージである。肉体ゲージは体力やスタミナを表し、精神ゲージは精神力を表す。いわゆる格闘ゲームでは、攻撃で相手の体力を奪い、これを0にすれば勝利となる。しかし『餓狼伝』では肉体ゲージを0にしても勝利にはならない。体力が0になっても、攻撃を受けなければ回復することができる。ではどうすれば勝てるかというと、相手の精神ゲージを完全に押し切ればよいのだ。精神ゲージは、シーソーのようなもので、相手に攻撃を入れれば、その分だけ押すことができる。逆に攻撃を受けると、相手から押される。つまり、相手を仕留めるまでは、押し返される・逆転される可能性がある。

通常の格闘ゲームでは、技を受ければよろめき、攻撃不能になるのが当たり前だ。しかし『餓狼伝』では肉体ゲージが多ければ殴られても平気。多少減っていても打た

相手を倒すまでは一歩も引くことはできない。戦いは恐ろしい。だからこそそれに立ち向かうファイターは素晴らしいのだ

れながらの攻撃が可能だ。さらに、技ごとに「突破力」というパラメータが設定されており、これが高いと相手の攻撃を打ち抜いて攻撃することができる。これまでの格闘ゲームのフォーマットでは不可能だった、互いに一歩も引かない乱打戦が可能なのだ。

つまり、このゲームで相手を倒すには、回復の暇を与えずに攻撃して攻撃して肉体ゲージを奪い、精神ゲージを追い込むしかない。今は精神的に優勢でも、いつ形勢が逆転するかわからないのだ。当然、運動量は多くなる。目まぐるしく変化する状況、常に試合をひっくり返す力を持つ相手からのプレッシャー。試合前は覚えていたはずの多彩なコンビネーションが頭から抜け落ちてしまうことも珍しくない。原作で描かれた忘我の境地、相手への恐怖がシステム上で再現されているのだ。

そして精神が追いつめられると、「鎖」が切れる。「鎖」が切れると奥義が使えるようになる。ここまでは前号の先行レビューで触れたとおりだが、奥義を発動させるには、技ごとに設定された条件を満たさなければならない場合も多い。たとえばキックを受け止める、相手につかまれる、相手をつかむ……といった具合。ここで対策の面白さが出てくる。パンチを受け止める奥義に対し、パンチで攻撃するのは愚の骨頂である。相手の手のうちを知り、これを研究する。実に格闘技らしいと言えるだろう。

心の鎖が切れた時、奥義の封印はついに解かれる！　まさに「餓狼伝」のためのシステム。餓えたけだものを、解き放て、今ッッッッ！

原作に忠実なキャラ性能には「負ける楽しさ」すら覚える

リスペクトのためのシステム

これまで格闘ゲームというのは、原作のジャンルを問わずゲーム化することのできる便利なフォーマットとして利用されてきた。おそらく「格闘ゲームのフォーマットにはめ込んだ餓狼伝」でもそれなりの評価は得られただろうが、『餓狼伝』では原作を再現するために格闘ゲームの常識をことごとく覆している。このシステムを利用すれば、原作どおりに「寸止めで心を折る」ことさえ可能なのだ。

この斬新なシステムが格闘ゲームの「本場」とされてきたアーケードではなく、家庭用機で出現したというあたりは象徴的な出来事である。各キャラクターの極端な能力付けも、家庭用機だからこそ実現できたと言えるのではないだろうか。『餓狼伝』では強いキャラに負けることもまた楽しい。実戦空手の神ともいえる松尾象山に負けるのであれば仕方ないではないか。泣き虫サクラにじゅうりんされるのも楽しいではないか。やっぱり神山さんの寸止めは素晴らしい──長田さんは最強レスラーじゃないのか──1プレイ当たりいくらのアーケードではなかなかたどり着けない心境ではないだろうか。

家庭用だからこそ登場し得たともいえる『餓狼伝』だが、一作で終わられるのは余りにも惜しい。「バキ」のゲーム化、「餓狼伝」キャラと「バキ」キャラの全面対決など夢は尽きない。全国の夢枕ファンが、板垣ファンが、次なる展開を待ち望んでいるはずである。

傷は男の勲章。相手に痛みを与えるならば、自分が痛みを受ける覚悟も必要だ。肉体の重みを感じさせるエクストリームなダメージ描写

源義経×小畑健 ダブルブームに便乗し、天下を狙う

義経紀

text by 山原くいな

プレイ時間 20時間

ジ絢爛剣術アクション メバンプレスト 機PS2 ¥7,140円(5%税込)

<<小畑健の描くみやびやかなキャラクターと「平家物語」を軸にした物語。あとは、この一級品の素材を作り手がどう料理するかだが……。

ゲーム作りも素材から

源平合戦をひとつの物語としてとらえるなら、源義経とその仲間たちは、まさに勇者パーティのような存在です。義経は打倒平家という信念のもとに、「合戦の天才」として一ノ谷、屋島、壇ノ浦などの戦場を駆け抜けます。彼を支える仲間も、豪腕の武蔵坊弁慶、弓達者な那須与一など、個性的なキャラクターたちが勢ぞろい。ストーリーとしても「五条大橋での義経と弁慶の出逢い」や「屋島の戦場での与一の弓術パフォーマンス」など、エピソードには事欠かきません。これはまさにゲームにするにはうってつけの素材ではないでしょうか。

幸い、05年にNHKで大河ドラマ化されたこともあって、時流は「義経ブーム」です。さらに言うなら、『戦国無双』や『戦国BASARA』などのように「フィクショナルでスタイリッシュなデザイン」で義経たちを脚色すれば、もう完ぺき。

――と、まるで盛り上がりを見せるゲーム企画会議室のような言い回しになってしまいましたが、まさにそれを実現させたかのようなソフトが、本作『義経紀』です。

キャラクターデザインを手がけたのは、週刊少年ジャンプの人気作家である小畑健。ジャンプ裏表紙に広告を載せたり、19時台のアニメ番組枠を中心にコマーシャルを展開したりと、とことん層を絞った宣伝展開。

はたしてバンプレストは、源義経with小畑健という素材をどのように料理してくれたのでしょうか。

ストーリーは、絵巻を背景にしてのあらすじの紹介やキャラクター同士の会話、デモムービーを通して進行していきます。「平家の圧政が、都に怨霊を呼んでいる」「平家は悪霊と手を組んでいる」など平家を絶対悪に仕立て上げすぎている点や、「弁慶が五条大橋で刀狩を行っていたのは悪霊にとり憑かれていたから」「根深くいがみ合って

貴様は

忠実に「小畑健タッチ」を再現したデモムービー。みやびやかな雰囲気が上手に演出されている

いたはずの与一が、たった一戦共にしただけで心を開く」など各キャラクターの心理描写が浅い点が気になりましたが、これはターゲット層を考慮しての設定でしょう。

秀逸なのは、もちろんムービーパート。輪郭のタッチから表情まで、しっかり「小畑健の描く義経紀」の世界を表現しています。各々のキャラクターは、どの角度から眺めても原画と比べ遜色ありません。

ただ、それだけにムービー以外のプレイアブルなシーンが「フツーのポリゴンデザイン」に終始しているのは残念なところです。やはり「小畑健」で押す以上、全編をイラスト調で統一してしまうなどの思い切りは大切でしょう。

ホームタウンでの情報収集。マップやキャラクターのデザインについては、もう一歩工夫が欲しいところ

料理もゲームも最後は「心」

それでは、ゲームとしての『義経紀』はどうでしょうか。

プレイヤーは各地のホームタウンで準備を整え、パートナーキャラを選択し、ダンジョン内の敵を斬り進んでいきます。パートナーと共にガンガン進んでいくさまは痛快なのですが、防御の構えやコンボ中など何らかのアクションを行っている最中にはメニュー画面を呼び出せないことや、攻撃モーションから防御へのとっさの切り替えができないなど、細かい部分にあらが目立ちます。

パートナーの存在はまさに一長一短で、「協力攻撃」などによって戦闘がラクになる反面、プレイヤーと共有である必殺技ゲージを勝手に消費したり、マップに引っ掛かって進めなくなったり、といった問題行動も目立ちます。また、防御や前転回避を駆使して慎重なプレイを心掛けようとしても、パートナーがロクに防御もせず敵陣へと突っ込んでしまうため、見殺しにするわけにもいかず結局は単純な斬り合いに持ち込まれがちです。

また、説明書を眺めると、「全部で8つ用意された戦場」「全8ステージの紹介」など、まるでクリアまで8面で終わりです、と言わんばかりの表現が並びます。何かの間違いかと思いましたが、本当に「数階層分の自動生成型ダンジョン×8」＋αでエンディングを迎えてしまいました。それなら「やり込み要素」に着手——と思いきや、サブシナリオも20～30ほどの量しかなく、やはり物足りなさは残ります。

映像は一見の価値アリだが ゲームとしてのボリュームに欠ける

以上のように、本作は「デモムービーは一見の価値アリ！」なのですが、ゲームとしてのボリュームやプログラム的な部分では、練り込み不足な感が否めません。単純に技術力や制作期間が足りなかったのか、初めから割り切って作られたのかは定かではありませんが、「ヒカルの碁」で小学生たちの間に囲碁ブームを巻き起こした小畑健をフューチャーしたのですから、この『義経紀』でも「義経ブームを小中学生たちにも浸透させてみせる！」ぐらいの心意気は欲しかったところです。

仲間の合図に合わせて△ボタンを押せば、連携攻撃が発動。かなり強力だが、慣れるまでは不発も多い

語り尽くせないボリュームに驚愕！サブシスタンスに見るメタルギアの系譜

METAL GEAR SOLID3 SUBSISTENCE

text by 山原くいな

プレイ時間 40時間

ジ戦術諜報アクション メコナミ 機PS2 ¥7,329円（ヘッドセット同梱版9,429円、5％税込）

MSX2版『メタルギア』『メタルギア2』をついに収録。オマケ要素も充実し、さらにはオンライン対戦まで。完全版として抜かりなし。

偶然ではなく、必然の「完全」

昨今のゲーム業界において「完全版」の発売は、もはや当たり前の風習となりました。

ゲーム売り場を見渡してみれば、そのまま「完全版」と冠したものから「リミックス」や「インターナショナル」、「リローデッド」に「最期の唄」など、さまざまなタイトルが並びます。もちろん、どれも「従来の120％の仕上がり」と呼んでもいいデキなのですが、裏を返せば「2割増し」。それらの多くはやり込み要素の充実やサブストーリーの追加に終始しており、従来作からのファンにとっては、微妙な存在でもあったりします。

しかし本作『METAL GEAR SOLID3 SUBSISTENCE』（以下『サブシスタンス』）は違います。細かい要素を調整した本編に加え、MSX2版メタルギア二部作を収録し、果てにはシリーズ初のオンライン対戦までをも実装——と、豪華な三本柱を構築。さらに本編のボスキャラクターとの戦闘を堪能できる「デュエルモード」、『サルゲッチュ』とコラボしたミニゲーム「猿蛇合戦」、本編のパロディを軸としたギャグムービー集「シークレットシアター」などなど、ひとつひとつを紹介していくだけで誌面が埋まってしまいそうな勢いのボリュームになっています。「従来比120％」どころか「300％以上」であり、「微妙な存在」どころか「歓迎すべき存在」。完全版にしてそれを実現したのが、この『サブシスタンス』なのです。

『メタルギア』『メタルギア2』の2本は、携帯電話では遊べるものの、オリジナルはハードともども入手困難なレアモノです。しかしMSX時代の作品も『メタルギア』のストーリーを語るうえでは欠かせないので、ファンからの現行コンシューマ機移植希望の声は当然高く、本作に至ってようやくお目見えとなりました。かく言うわたしもMSX2版は初体験だったのですが、ACG、AV

MSX2版『メタルギア』より。シンプルながらも洗練されたシステムで、多くのファンを獲得した

G、STGの要素が高次元で融合されており、今遊んでもまったく色あせない出来栄え。戦闘や謎解きはハードですが、「無線を活用することによってゲームのヒントを得られる」といったことを筆頭に、ゲーム性と演出を両立させた仕掛けの数々には感心させられるばかりです。キャラクターやギミックもユニークで、「ゲームを楽しませたい」という小島監督のスタンスは、この時代からすでに確立されていたと言って良いでしょう。

その一方で、本編モードでは大きな転換が図られています。それは「3Dカメラ」の搭載。これまでおなじみだった「フカンカメラ」は画面外の敵に上手に対応できず、かといって主観視点に切り替えると身動きが取れない――というジレンマの中でのプレイでもありました。しかし「3Dカメラ」ならば、スネークの周囲360度、高度も距離も自在にビューを操れるため、かつての不満は一気に解消されました。もっとも、「フカンカメラ」を失って、初めて見えてくる長所（マップが覚えやすく道に迷いにくい、距離関係をつかみやすいなど）もあったわけですが、そこは小島監督。R3ボタンを押し込むだけで切り替えが可能です。どちらかに絞るのではなく、場面によって2つのビューを使い分けることで、より一層快適さを増すことに成功しています。

3Dカメラ視点による操作。思いのままの角度から眺めることができる

スネークとなったプレイヤーを複数で追撃中。やはりＡＩ相手とは緊張感が格段に違う

無料のオンライン対戦モードは ほのぼのとした「遊び」の空気

「遊び場」の空気

オンラインモードは、PS2本体のインターネット接続環境さえ整っていれば、誰でも無料で楽しむことができます。ゲームルールはガチンコ勝負の「デスマッチ」や、侵攻側と防衛側の2チームに分かれてキーアイテムを奪い合う「レスキューミッション」、スネークとなったプレイヤーをその他全員で追う「スニーキングミッション」など、5つのルールが用意されています。

オンライン対戦の空気はまさに戦場そのもの、プレイヤー全員恐々とした表情でバトルに臨む――ということはまったくなく、実際にプレイしてみると、むしろホノボノとした印象さえ受けます（もちろん、行われているのは銃撃戦による殺し合いなわけですが）。本作は、人数枠さえ空いていれば試合中でも自由にゲームに参加ができ、逆にあっさりと離脱することもできます。この感覚は、少年時代の「公園遊び」にも通じるものではないでしょうか。考えてみれば、「レスキューミッション」は「缶蹴り」に、「スニーキングミッション」は「鬼ごっこ」に、それぞれ通じるインタラクティブ性を秘めています。対戦を包む空気はまさに「遊び」のそれだと言えるでしょう。

『メタルギア』は、姿を変え、進化を続ける作品です。しかし根底にある作り手の想いはいつも変わらず潜行（スニーキング）し、ユーザーを楽しませ続けています。

SIMPLE2000シリーズVol.90
THE お姉チャンバラ2

text by
百鬼万斎

プレイ時間
6時間

ジアクション メD3・パブリッシャー 機PS2 ¥2,100円(5%税込)

ナイスな外見で、お求めやすい低価格、されど中身は超ハード

低価格化のために「成長の過程」をそぎ落とした結果の高難易度。アクション性の出来は優秀なだけに、惜しい。

ヒット作のパワーアップした正統的続編

ナイスバディな美女が、返り血を浴びながらエクスタシーに浸る姿を見たい!! というマニア心を直撃し、価格の安さも相乗効果となってヒットした『THE お姉チャンバラ』、『お姉チャンプルー』に続く第3弾。『〜チャンプルー』は、外伝的な作品だったが、今回は正統続編。1作目の主人公、彩が再登場し、その時のラスボスだった妹・咲もプレイヤーキャラとして使用できるようになった。さらにフルフェイスヘルメットにライダースーツの謎の女も登場。飛び道具も使えるようになるなど、パワーアップしまくり。もちろん、前作同様、ゲーム中のいろいろなノルマを達成するごとに、ナイスな壁紙やナイスなコスチュームをゲットできる。

価格とゲームバランスのジレンマに隔たりが

ところが、残念ながら、そういった恩恵にあずかれる人は、限られた方々だけだろう。何しろ難しい。難易度をEASY設定にしても、ザコ敵の配置数を少しだけ減らせる程度。ステージ最後に控える中ボスキャラが弱くなるわけではない。しかも、その攻撃パターンが熾烈過ぎ。とてもEASYとは感じられない。そんなわけで、今回レビューのために、プレイしたのだが、情けなくも3面を突破できなかった。正直、最後には「ク○ゲーだ!!」と叫びつつ、コントローラを投げましたよ。はい。何の落ち度もないコントローラに当たってしまいました。セーラー服の凸凹ゾンビ・コンビに完敗です。いろいろ調べて、攻略サイトを発見したのですが、無理です。40過ぎのオッサンライターには、そんな動体視力も根性も残されていません。

しかし、決してこのゲームが嫌いなわけではない。確かにバランス調整には、かなりの問題があると感じる。別に、自分がクリアで

なぜか水着でゾンビと戦う彩姉ちゃん。血を浴びるほど強くなるからしょうがないのか……

きないからではない。攻略不可能に見える、あの中ボスでも、時間をかけて操作に慣れてくれば、いつかは倒すことができると思う。アクションゲームにおいて、キャラのレベルアップよりも重要なのは、プレイヤー自体のレベルアップだからだ。その点において、『THEお姉チャンバラ2』も、基本的には「やり込みタイプ」のアクションゲームの部類に入る。だが、バランスが悪いものも、まさにその部分で、つまりは過程が抜け落ちているために生じた欠点だろう。これは、価格設定による欠点ともいえる。本作は低価格で販売するゲームであるために、まさにシンプル。ムービーなど、余分なモノを徹底的に排除したのだ。ゲームの展開的には、シナリオがあることさえ、ほとんど意味がないほど。ゆえに全面クリアしたとしても、全部で6面しかない。従って、プレイヤーには急速なレベルアップを要求している。ここが、バランス的におかしくなってしまう原因となる。良質のアクションゲームならば、そこに至るまでのステージで、少しずつプレイヤーのレベルアップを促してくれるものだ。もちろん、本作でも多少のフォローはしてくれている。一度クリアしたステージを何度でもプレイできるので、そうしてキャラと自分自身のレベルアップを図れば良いのだとは思う。また、同じステージでも、同じ部屋を行き来すれば、ザコ敵が何度でも復活しているので、そいつらを相手にしてもいいだろう。実際、キャラクターのレベルアップによるパラメータの上昇が遅いので、制作者サイドは、このような地道なプレイを望んでいると思われる。だが、たとえシナリオにほとんど意味がないとはいえ、ステージをクリアしたら次、という〝流れ〟を無視するいびつなプレイスタイルを強要するとしたら、それは全体のシステムとして疑問が残る。見かけだけ膨らんでいる昨今の〝大作ゲーム〟と違い、低価格のために余計なモノをそぎ落とした作品だけに、これは実に惜しまれる。

前作でのラスボス、妹の咲も使えるようになった。キャラチェンジのときの生意気な口調にファンも多い

バランスは最悪だが、やりこめば快感に変わる可能性

マイナス部分を引いても及第点の取れる作品

それでも、アクション自体はレスポンスも良く、タイミング命のヒートコンボの爽快さや穢れゲージによる暴走など、前作から好評のシステムにも磨きがかかっている。さらに今作から採用されたキャラクターチェンジによる連携攻撃など見るべき部分も多い。キャラクターをいつでも交代できることで、場面に応じた攻撃パターンを構築することもできるうえに、少しだが、回復させることもできるのだ。そして何よりも、相変わらず露出の多い彩が、ゾンビを切りまくり血まみれになっていくエロチシズムも健在だが、ミニスカートに包帯の咲や、謎の女の身体に張り付いた革ツナギの胸元で揺れるバストも、多くのマニア心をくすぐるはずだ。

本当はメガネ娘、新キャラの謎の女レイコ。ノルマをクリアすれば、ヘルメットなしでプレイできるらしい

機動戦士ガンダムSEED 連合vs.Z.A.F.T.

原作が持つ独特の「微妙な空気」までをも再現したあっぱれな仕事

text by 多根清史

プレイ時間 11時間

ジ チームバトルアクション メ バンダイ 機 PS2 ¥7,140円(5%税込)

<< 一挙にテンポアップした戦闘システムをはじめ『連ジ』らしさは後退。でも「SEEDなんだからOK」

ヒット作は刻(とき)の空気を読む

なんでもかんでも「ガンダム」と冠すれば売れるわけじゃないことは、去年の『一年戦争』の不振でいやというほど思い知らされた。昔かたぎのガンダムファンには受け入れにくいが、「機動戦士ガンダムSEED」がきっちりヒットしたのは、やはりすごい。

無理やり良かれと新しいものを押しつけたり、逆に人気のありそうなものを取って付けると、総スカンを食わされる。もっと体感的に、その時代に脈打つリズムそのものになりきる。懐かしレトロが、かつて心を打った感動を繰り返して共鳴を誘うのに対して、今の空気に混じってすっと胸のうちに入り込む。そういうさりげなさを百倍にする厚かましさが、多くのヒット作には備わっている。

初代ガンダム以来のファンたちが批判するSEEDの「つまらなさ」は、今どきのはやりに対してノーと言ってるのに近いところがあった。やれイケメンばかり、ガンダムだらけ、ドラマが薄っぺらい、子どもが見る夕方5時から残虐シーンやエロが多いだの。あーすっきり。じゃなくて、人気ドラマやレディコミやら平成版の仮面ライダーだとか、売れてるもんはそんなんばっかりですよね。ガンダムもイケメンの一種として。

ゲーム化するに際しても、ファンを張っぱってくる「関連グッズ」の一側面がある以上、その空気もなるたけ忠実に〝移植〟することが求められる。もしもプログラムの出来が悪くても、七難隠す保険にもなるし。

『連邦VS.ジオン』(以下『連ジ』)シリーズは、その点よくがんばっていた。モビルスーツ(MS)の名前をテレビ版に従い(あとづけの型番は使わない)、ガンキャノンはキックがうまいなど名場面のしぐさ再現もあるが、「モッサリした動き」としたのがえらい。ぎしゅーがしゃーんがしゃー

新要素「ブーストダッシュ」の追加により、空中戦はよりスピーディになった

ん、ぴぴぱきゅーんという〝タメ〟こそガンダム。反射神経が落ちてきたおじさんたちにも優しく、シルバー産業のさきがけってのは言いすぎか。

過剰なまでのSEEDらしすぎ

この『連合vs.Z.A.F.T.』は、そんな『連ジ』シリーズの最新作でもある。

前作からの変更としては、まず目まぐるしいほどスピードアップしている。機体の動きが速くなり、空中で高速移動できるブーストダッシュの導入、そしてチーム共有だったゲージが個人ごとに自由に使えるようにされた覚醒システム。

また、宇宙ステージが廃止されて、すべて地上ステージになり、「宇宙と地上による専用機体の使い分け」がなくなった。ひと言でまとめると、『ガチャフォース』(GC)ぽくなった、ということだ。同じく『連ジ』から株分かれして「ゲーム寄り」に進化した流れを取りこんだわけだ(実際に『ガチャフォース』のスタッフがかかわっている)。

アーケード版をやり込んだ人たちが言いたいことはよくわかる。お約束のミッションモードが付いてなくて5時間で終わるとか、インターネット経由の対戦モードがないとか、続編のDX版かDESTINY版を買わせるための出し惜しみだろとか。でも、それっていつもの「カプコン商法」ですもん。

ということで、ここでは元の

確信犯的に色濃く打ち出された「SEEDらしすぎ」の方針

『連ジ』から、つまりSEED以前のガンダムから遠ざかった距離に注目したい。この感じは、直接モビルスーツを操るインターフェイス以外の部分で、さらに強められる。キャラクターがしゃべるカットインが、前作までの「見せてもらおうか、連邦のMSの〜」などの名セリフというより、「てめーも瞬殺!」や「おまえを殺す」といったどぎついものが目立つ。

それに鹵獲カラー(敵陣営のMSを使う際の色違い)がなくなったことで、連合とZ.A.F.T.の対立は、連邦×ジオンと比べてぼやけている。キラやアスランなど、一部のキャラがころころと所属を変えることもあり、余計戦争じゃなく「私怨で殴りあうキレやすい連中のけんか」のようだ。

『連ジ』の対立システムを引き継いでMSなりキャラだけ入れ替えれば、もっと戦争らしくできたはずだ。つまり、アクション性の変更以上の「SEEDらしすぎ」はやっぱり確信犯だろう。

初代ガンダムのストーリーをなぞりながら、コックピットをもろに直撃されたのにぴんぴんして復活する主人公や、平和を唱えながら最強のガンダム2機を作って政敵を着々と抹殺して世界征服に近づくヒロインなど、SEEDは主な客層とされた「キャラ萌え」の女子以外のファンも非常に楽しめた。原作アニメを取り巻く微妙な空気をも〝移植〟した本作は、あっぱれな仕事だと思うのだ。

原作の「種割れ」を再現する覚醒システム。(画面とは違うが)プロヴィデンスは鬼神の強さになる

犬とかゾイドとかいわれたバクゥなど、「人型をしてない機体」が増えて『ガチャフォース』に近づいた

過剰なカーレースゲームが目指した“次世代の地平”に待つものとは？

リッジレーサー6

text by 戸塚伎一

プレイ時間 **20時間**

ジ レース メ ナムコ 機 Xbox360 ¥7,140円(5%税込)

新機種が登場するたびにローンチタイトルとして発売されることが、半ば宿命の『リッジ』。Xbox360という新世界における挑戦とは。

『リッジ』らしい『リッジ』のあり方への回帰

テレビゲーム分野において、ポリゴングラフィックスが脳内補完必須のシミュレータ的用途から、3D表現に欠かせない表現手法として確立していく歴史的過程に登場した初代アーケード版『リッジレーサー』は、その時点ですでに異端だった。高速かつスムーズに流れる背景を突き進む表現に特化した内容は、単にカーレースゲームの発展型というよりは「新たなテクノロジーに支えられた“過剰さ”に満たされる気持ち良さ」を幅広いユーザー層に強烈に印象づけた。約1年後に登場した初代PSのローンチタイトル版がコンシューマ界で同様の衝撃を与えたことからも、この時代を物心ついた時分に経験したゲームファンの多くにとって、『リッジレーサー』は、特別な作品として記憶にとどめられているはずだ。

そのシリーズ最新作『6』が、Xbox360のローンチタイトルとして昨年末に単独リリースされたことの意味は、決して小さくない。『2』以降“過剰さ”が表面上のお約束として定着し、良くも悪くも「おなじみの『リッジレーサー』」としてリリースされ、固定ファンに受け入れられてきた（厳しく評価されてきた）経緯があるだけに、ハイデフ映像という新テクノロジーと同時にお披露目される本作は、「『リッジレーサー』ここにあり」をいま一度世に広く知らしめる、絶好の契機と言えるからだ。

実際にプレイしてこそわかる驚異のビジュアル世界

はたしてこの試みは、成功しているように思う。それがXbox360本体のセールスと連動しているかはさておき（笑）、今のゲーム機はここまで表現できるのか、というインパクトを多方面に与えたことだけは間違いない。しかるべき環境で映し出された

タイトなカーブを超高速ドリフトで駆け抜ける……リアリティから逸脱した走りが、『リッジ』の持ち味

すべてを体験するにはインフラの整備が必須か

ビジュアル世界は、実写っぽい／実写っぽくない以前に、高密度の視覚情報として圧倒的な存在感がある。各ステージの背景モデリングやテクスチャーのひとつひとつを静止状態でつぶさにチェックすれば、いくらでもアラを見つけることはできるが、肝心なのは、それがハイスピード・レースの最中にどのように見えるか、ということ。その点あらためて、『リッジレーサー』シリーズの方向性を思い知らされる。

使用中、一時的にクルマの最高速度が上がる〝ニトロ〟と、そのチャージ方法に関するシステムは、一昨年末にPSPのローンチタイトル（またしても）としてリリースされた『リッジレーサーズ』で採用されていたものの流用。より速く、よりスリリングなレース展開を実現するためのフィーチャーとして十分な役割を果たしてはいるが、その仕組み上、シリーズのもうひとつの顔とも言える〝過剰なドリフト挙動〟と密接に関連づけたことによる賛否は大きい。1人用モードの中盤以降の場当たり的なバランス調整も含めて、細かなゲーム的要素の洗練は、以降のシリーズ作に期待したい。

特に大自然の背景では“光”の使い方が効果的。何度プレイしてもハッとする瞬間がある

シングルモードのステージ数は膨大で、完全クリアには相当な時間を要する

ネット環境がさらなる〝ハイテンション次元〟へと導く

『6』ならではの大きな特徴のひとつ、XboxLive!を介した各種オンラインモードに関しては、過去のシリーズの流れの中でも、大きな転換ポイントと言える。レース中のマッチングに不具合が生じるケースが多々あるものの、通常のシングルプレイとほぼ変わらない動作環境で、常時5人前後のユーザー（最大14人）と対戦できる場があるのは、純粋に魅力的。接続ユーザーの腕前はさまざまだが、レース検索の条件を絞りこむなどすれば、似た者同士でバトルを展開できる。また、各種オンラインプレイの結果は、グローバルランキングの順位としてそのつど反映されるので、シングルプレイとはまた違ったモチベーションでゲームに臨めるようになっている。よほどハタ迷惑な行動さえとっていなければ、自然と知り合いが増えていくのも、オンラインならではの楽しみ方だ。

『リッジレーサー6』は、スタンドアロン（AV機器）だけではなく、ネットまわりも含めた環境を整えることで、限りなく過剰なゲーム世界を標ぼうしていける〝ハイテンション生成装置〟として、当分の間機能し続けるだろう。そして、この環境が当然のものとして定着した時、ふたたび新たなテクノロジーを身にまとい、〝新生『リッジレーサー』〟が目の前に現れるに違いない。それがこのシリーズに半ば課せられた使命なのだから。

プレイヤーの腕前の差が如実に出るオンライン対戦。ビギナーは胸を借りるつもりで臨むべし

パーフェクトダーク ゼロ

text by
戸塚伎一

プレイ時間
30時間

ジ アクション メ マイクロソフト
機 Xbox360 ¥ 7,140円(5%税込)

往年の人気FPSは世紀を越えていかに〝進化〟したか

徹底的な習熟を要求する高難易度だが、通信プレイの完成度はハードの特性を前面に打ち出した優秀なデキ。

軽く遊んでみようか……ではすまないのがハイデフゲーム機

本ソフトをレビューするにあたり、Ｘｂｏｘ３６０本体を購入した。当初はゲーム批評編集部に赴き、備え付けのマシンでプレーさせてもらえばいいかと思っていたのだが、画面撮影との兼ね合いで、映像出力はコンポジット端子をＰＣのビデオキャプチャボードに挿してのコマ落ち著しいプレビュー画面、音声出力は、低周波ノイズ付きのＰＣ用１ｃｈスピーカー、ネットワーク接続は不可……というプレイ環境を提供され、一抹の不安を感じた。この状態でプレイしての感想は、ハイデフをウリにしているゲーム機のローンチタイトルを語る上で、どれほど有効性があるのか？　と。

それが好ましいか好まざるかは別にして、モニタに映し出されるゲームソフトは、昨今のコンシューマゲーム世界の外側にもさまざまな条件を要求する。大画面テレビでプレイしても小さな白黒テレビでプレイしても〝ロトの勇者の冒険〟を共有できた時代とは違ってきているのだ。とりわけ今はそういう転換期のピークなのかもしれない。

「SF世界の観光気分」では痛い目を見るミッションモード

ではこの『パーフェクトダークゼロ』が、コンシューマゲーム新世紀の到来を高らかに宣言するにふさわしい内容かというと、それはまた別の問題。N64用ソフトとしてリリースされた前作同様、一人称視点のガンシューティングをベースにした、一見オーソドックスな構成になっている。

メインモードとなる「ＭＩＳＳＩＯＮＳ」モードでは、新鋭女性エージェントの活躍が描かれる。ワリのいい請負仕ごとがきっかけで、とんでもない厄介ごとに親子ぐるみで巻き込まれていく……という展開は、ステージ間を違和感なくつなぐ方便としては及第点。各ステージの初クリアー時に「へ

遠景、アップともに画像情報量の密度は高いが、それが本作の魅力の一端を担っているかというと……

え、そうなるんだ」程度の関心はわくが、続きが気になるからついつい時間を忘れてプレイしてしまいました、というほどではない。

そもそもステージクリア時の気力の消耗度が大きく、ついつい時間を忘れてプレイとはいかなかった。この辺りは、選択した難易度や、各人のゲーマー能力によって温度差が生じるだろうが（筆者はノーマル難度「SECRET AGENT」で通しプレイを敢行）、少なくとも本作は、道なり移動と場当たり戦闘を繰り返していれば、ハラハラドキドキのアドベンチャー気分を味わえる〝親切設計〞ではない。ファーストプレイでやすやすと突破されてなるものか、という作り手の強い意思が、マップ構造や敵の配置、あるいは、発見したプレイヤーキャラに一直線に攻撃してくる敵兵の戦闘アルゴリズムから感じられる。「死んで覚えろ」という、例のアレだ。敵キャラ・味方キャラを問わず、同一シチュエーションに対する音声メッセージのバリエーションの豊富さが、いかにも繰り返しプレイ、いや、やり直しプレイを前提にしているかのようで、感心するやら悔しいやら。

ステージ間デモで展開する物語に、前作との厳密な連続性・関連性はない。別ものと割り切るのが賢明だ

潜入行動——無益な戦闘を極力回避し、ピンポイントに設定された諸ミッションを遂行——を基調としたゲーム世界で、場面単位の解法を発見し、それを実行するための操作精度を高めていく……というプロセスを楽しめる人であれば、本作のミッションモードは張り合いをもってプレーできるだろう。3段階（＋シークレット1段階）のゲーム難易度は、単に敵の数や個体能力の差だけでなく、各ステージ内の必須ミッションの内の違いでもある。常に一定の新鮮さを保ちながら反復プレーするうちに、主人公キャラ役の釈由美子のモノトーン・ボイスも心地良くなってくるはずだ。たぶん。

〝堅実〟な対戦プレイ環境は ローンチタイトルとして正解

『パーフェクトダーク ゼロ』のもうひとつの顔、さまざまなルールで対戦プレイを楽しめる「COMBAT ARENA」モードはどうか。こちらでは、FPSの傾向として、リアリティにこだわり過ぎず非現実に飛躍し過ぎない中庸なバランスが、とっつきやすさとしてユーザーに肯定的にとらえられるようだ。特にXbox Live!を介してのオンラインチーム戦では、それぞれの腕前やプレイスタイルに見合った〝（戦場での）役割〞を担い、そのことで充実感を得ているプレイヤーたちの存在を、キャラクターの動きやボイスチャットを通して確認できる。

新鮮かつ強烈な刺激はなくても、本作の対戦モードは、ネットワーク環境に特化した新コンシューマハードのユーザー寄り合い場として、しっかり機能している。このことは、Xbox360の行く末にとって、明るい材料のひとつといえるだろう。

ネットワーク対戦の諸システムは今後随時更新されていくとのこと。オンラインの強みを生かしてほしい

奇をてらわない堅実な作りだからこそ 担える「寄り合い場」としての役割

EXIT

text by
紀野康隆

プレイ時間
20時間

ジ思考型アクションゲーム メタイトー 機PSP ¥5,040円(5%税込)

操作の難も慣れるまで? 郷愁さえ感じさせるパズルゲーム

反シンプル志向の見本のようなタイトル。「時間内に建物から脱出する」だけのゲームを、どうしてここまでとっつきにくくするのか。

「誰でも遊べる」がパズルゲームの基本形

「思考型アクションゲーム」なんて素直じゃないジャンル名をつけられているが、なんのことはない、本作『EXIT』はアクションパズルゲームである。

パズルゲームには何よりも「シンプルさ」が求められる。システムやルールが明確でわかりやすく、どんなジャンルのゲームより敷居が低くなければならない。中に入ったあとは（＝パズルを解く作業では）いくらイライラさせても構わない。ただ、その前の段階でプレイヤーを選ぶようでは失格だ。楽しめるかどうか、クリアできるかどうかはさておき、とりあえず「誰でも遊べる」が基本にならなければならない。名作として指を折られる過去のタイトルはみな、この条件を満たしているはずだ。

以上の「私見」に照らし合わせると、本作にはパズルゲームとして不満を感じる点があった。

「脱出請負人」ことMr.ESC（エスケープ）を操作し、火災や地震、水害などで危機的状況にある建物から制限時間内に脱出するのがゲームの目的。ゴールへ至るルートを切り開くためには、アクションやアイテムを駆使し、さまざまな仕掛けを解かなければならない。

建物内に取り残された人を出口まで導くのも主人公の仕事。助けたキャラクター（同行人）が主人公のあとをついてくる様子は、同じ脱出系ACGの『セプテントリオン』（SFC／ヒューマン。傑作！）をほうふつとさせるが、本作の場合は彼らがただの足手まといでなく、指示を与えて動かせるNPCであるのが面白い。後半のステージになると、同行人をいかに操るかが謎解きの要になる。

本作をさわりだけプレイして印象に残るのは、スタイリッシュなグラフィックと、主人公キャラの、滑らかだけどやけにもっさりした動きではないか。

個人的にグラフィックはどうで

もどかしさを加えることで緊迫感をあおる意図もあるのだろうが、ハシゴの昇降にいたるまでもっさりと……

もいい。パズルゲームの評価に見てくれは不要だろう。問題は後者。操作感がとにかく「重い」。歩く動作もそうだし、ジャンプや段差をよじ登るアクションなどもいちいち大仰で緩慢。その動きを見ると、主人公が「脱出のプロ」とは思えないし、状況の緊迫感はまるで伝わってこない。設定的な問題だけではない。操作感の重さは、リトライの気鬱さを確実に2割増ぐらいにしている。

いや、わかるのだ。通常移動を「走る」にしなかったのも、そのために制限時間を長めにしてあるのも、すべてはハードボイルドな世界観、キャラ設定を優先させた結果だろう。しかし、それでプレイヤーに本質とは別のところでストレスを与えているとしたら、ちょっと違うだろうと思う。

そしてもう一点、本作の入り口を狭めている要因が、操作の繁雑さ。方向キーに○×△□ボタン、LRボタンにアナログパッドまで使うのだから、ただごとじゃない。NPCに指示を与える作業があるから、多少操作が忙しくなるのは仕方がないが、それにしても無駄が多い気がするのだ。ちょっとの段差やひとまたぎの隙間を越えるのに、コマンド入力やジャンプは不要ではないか。鍵で扉を開けるのに2回ボタンを押さなければならないのも煩わしい。これも「あえて」なのだろうか。操作に関しては、シンプルにしようとする工夫がまったく感じられない。

遭難者たちは3タイプ存在。小さな子どもに狭い通路をくぐらせるなどの仕掛けは面白い

やたらと「重い」操作感がリトライの気鬱さを2割増に

パズルの出来は素晴らしいのだが

操作感が重いのも、操作が繁雑なのも、しかし致命的な欠点ではない。どちらもゲームに慣れてくれば気にならなくなる程度のものだし、何より、それら欠点を忘れさせてくれるほど、ステージ（パズル）がよくできている。

難易度は決して低くないが、何度かミスをするうち必ず解答がわかる範囲に収まっているし、むしろリトライの動機付けになっている。10ステージごとにシチュエーションを変え、飽きさせない作りにしているのも好感。筆者も、ブツブツ文句を言いながらもリトライを繰り返し、気がつけば全ステージクリアしていた。

とはいえ、本作がPSPを購入してまで遊ぶべきタイトルかというと、うーんとうなるしかない。

第一、本作が携帯機のタイトルである必然性をあまり感じない。10分前後の制限時間は「空いた時間にちょっと」には長すぎる気がするし、通信でステージを追加するのだって、別にワイヤレスLANでなくたって構わないはずだ。

はたして、本作のようなストイックでオーソドックスなパズルゲームに、今どれだけのニーズがあるのか。それが一番気になるところではある。筆者の年代にとっては、FCタイトルのあれやこれやを思い出させてくれる、どこか懐かしいタイトルなのだが。

「アイテムを拾う」という動作ひとつにいちいちボタンを押させるのはどうかと思うのだが

見慣れたアクションを新鮮に見せる「ジュクル」という発明

KARAKURI（カラクリ）

text by 池谷勇人
プレイ時間 8時間
ジアクション メテクモ 機PSP
¥5,040円（5％税込）

見た目の新しさに反し、その正体は昔懐かしいアスレチックアクション。しかし、それが新作として発売されたことに意義がある。

古来ゲームは「古い」ことを悪とし、切り捨てることで進化を重ねてきた。どんな名作も、新しいハードや新しい技術が登場した瞬間に「時代遅れ」となり、商品としての価値を失ってしまう。

しかし、そう遠くない将来、この「古い」と「新しい」との境界はきっと消滅することになる。いや、すでにその動きは始まっていると言っていい。

全体に漂う「懐かしさ」にアクションの原点を見た

小さくて人なつこい不思議なロボット「ジュクル」と協力し、古代遺跡に秘められた謎を解いていく3Dアクションゲーム『KARAKURI（カラクリ）』（以下『カラクリ』）。新作日照りが続くPSP市場では、今どき貴重な「完全新作」だ。

プレイヤーが操作するのは、新米遺跡調査員のナットと、その周りをチョコチョコとついてくるジュクルたち。ナットひとりでは大したことはできないが、最大8体のジュクルたちとジョイントする（手をつなぐ）ことで、さまざまなアクションが可能になる。縦に並べばハシゴや橋に、横に並べばプロペラ代わりに。彼らを使いこなし、各地に散らばる古代遺跡を探索していくのがゲームの目的だ。

何と言っても、「一体一体は小さくても、ジョイントすることでさまざまな役割を果たすロボット」というアイディアがお見事。互いに手をつないでふんばっているジュクルたちの姿を見ると、見慣れたアクションも、不思議と新鮮に見えてしまう。ひな鳥のようにナットの後を追いかけてくる姿も愛らしく、画面の見栄えもいい。

ただ、見た目こそ新鮮だが、実際に触ってみると意外に「懐かしさ」のほうが勝る。ジュクルという小道具を間にかませてはいるが、ジャンプする、ぶら下がる、ハシゴを上る——といったアクションの基盤は、実は従来の3Dアクションとさほど変わらない。従

今回の調査は、この子たちのデータ収集もかねているの。

派手さはないが暖かみのあるグラフィック。なんとなくPS1後期の作品っぽい雰囲気が漂う

って遺跡の仕掛けやその解法も、昔からのゲーマーにとってはごく見慣れたものが大半だ。基本的に一本道で、ザコ敵が少なく、アスレチック要素の強いマップ構成なども、アクションゲームとしては一世代前のモノと言えるだろう。

欲を言えば、ジュクルたちとの「出会い」や「交流」といった部分にもっとスポットを当ててほしかった。これだけ魅力的なアイディアなのに、ゲーム中では「便利なロボット」どまり。むしろおバカなAIのせいでプレイヤーが足を引っ張られる場面も多く、感情移入どころか逆にイライラさせられることすらあった。

ちょこまか動くジュクルたちがかわいい。が、ちょっと手を離すとすぐ迷子になるのには困った

とは言え、「昔ながらのジャンプアクション」好きにとってはまたとない作品だ。群がるザコをばったばったと蹴散らしていく「ワラワラ系」が主流の昨今、こういう「アクションゲームの原点」のような作品が新作として登場したことが、そもそも奇跡に近い。

少しずつ変わりつつある「古い＝悪」の価値観

本作のような作品は、ちょっと前ならたぶん見向きもされなかったし、企画を通すことすら難しかったはずだ。こうしたアスレチックアクションのトレンドは、はるか昔に過ぎ去っている。

しかし、昨今こうした「古い＝悪」という価値観に変化が起こりつつある。ユーザーの世代交代、そして携帯ゲーム機や携帯電話の台頭によるプラットホームの多様化は、「古い」ゲームの受け皿をぐっと広げてくれた。ファミコン時代の名作が携帯電話アプリで人気を博していたり、コンシューマ機でも、レトロゲームの移植やリメイクが盛んに行われているのはご存知のとおりだろう。過去タイトルの配信などが一般化すれば、これらの動きはさらに加速するはずだ。

こうした流れのうえで、PSPというハードは、これまで手つかずだったPS、SS時代の作品の受け皿として、実に絶妙なポジションを確立しつつある。『バイトヘル2000』なんかはそのまんま『グルーヴ地獄V』だし、今後のラインナップを見ても『サクラ大戦』やら『ロックマン』やら、微妙に古くて懐かしい名作群がめじろ押しとなっている。

同時に、これら「古くて懐かしい」ゲームが、新作としても息を吹き返しつつある。この『カラクリ』や、タイトーの『EXIT』などはその典型例だろう。いずれもPSPというハードと、昨今の「価値観の変化」があってこその作品だ。ある意味では、これからの「ゲーム」の方向性を示す作品と言えるのかもしれない。

陣形によって変わるジョイントアクション。縦、横、円の3種類をうまく使い分ける必要がある

「新」と「旧」のはざまに位置するPSPの寵児とも言える作品

他者への侵入を前提にした〝愛〟と最終的に他者は不要な〝萌え〟と

らき☆すた　萌えドリル

text by
多根清史

プレイ時間
9時間

ジ萌えドリル メ角川書店 機DS
¥3,990円（5%税込）

「脳育」と「萌え」を融合させた安易な流行もの、と判断するのは早計。萌えとは何なのかを探るヒントになりえる深いソフトなのだ。

愛＝侵略行為の対極にある萌え

「貴様の愛は侵略行為」という声に出して読みたい日本語がある。それは強化外骨格（英霊を動力源とするパワードスーツ）を着て戦術鬼と対決するマンガ「覚悟のススメ」のセリフで、本作の〝萌え〟から1万光年のかなたにありそうなんだけど、〝愛〟の持つ攻撃性についてうむ、と思わせるヒントを投げかけてくれる。

ひとが他人とは独立した人格をはぐくんでることは、エヴァだとATフィールド（心の壁）だとか、ゲームなら『リアライズ』のエゴ（ジョジョのスタンドを精神攻撃のみにしたもの）とか、取っかえ引っかえテーマとされてきた。本人の許可なしに侵入を許さないエゴ同士のボリュームを調節するようなかかわりあい、〝愛〟はそのひとつの形だ。2つのバランスが取れていなければ〝ヒモ〟になりえるし、いらんエゴをぐいと押しつけられれば〝ストーカー〟だ。けんもほろろに拒まれたら、完全な〝侵略行為〟となるだろう。

しかし、萌えは侵略を必要としない。「萌える」と心の中で思ったなら、そのときすでに萌えの成立は終わっている。ためしに「貴様に萌えてやる！」と叫んでみて、わき上がる敗北感をかみしめてもらいたい。あ、電車の中だったら音声オフってことで。

「愛する」と「萌える」は同じ他動詞＝目的物を持つ動詞のようでいて、まったくの別もの。愛が無償だといっても、幸せになってほしいだの、目線は外部に向かい続けている。だが、萌えは外部をきっかけにしても、萌えの記号を脳内にスキャニングしたあとは、本体はどうなろうが知ったことではない。

だからといって、萌える人たちが薄情というわけじゃない。傷つけたり傷つけられたりしなくてもいい、優しい世界の住人なのだ。生身の愛が報われにくい、非モテ

1～2ケタの計算をもりもり解いていくけいさんモード。めきめき脳力が落ちていく気がするのは気のせいか？

をこじらせやすいオタクにしてみれば、萌えはもはやアラモ砦……だったら皆殺しにされるからマズイが、精神的に死なないためにかけ込む修道院となっているのだ（別に一生、童貞を守り抜くという意味ではない）。

オタクが否定されない閉じたセカイ

この『らき☆すた　萌えドリル』は、そうした萌えの〝不殺〟精神を意外に深いところからくみ上げている。恋愛ゲームの中には、心の柔らかい部分を鋭い刃で斬りつける〝萌え擬態〟した野獣もいたりするが、本作は頭からしっぽまで、優しさという成分からできている。

その事実上の本体となっているモードが、足したりかけたりする計算を手書きして答える「けいさん」だ。発表された時期をさかのぼれば、『脳を鍛える大人のDSトレーニング』を後追いせずに同じアイディアに自力で至ったと思われ、先見の明は素晴らしい。

しかし、序盤の問題が「4＋1」や「20÷4」だの、ほとんど1〜2ケタ。脳力が鍛えられるどころか、逆に計算力がぐんぐん下がりそうだ。実際、筆者も3時間ほど遊んだあと、100円以上の計算がままならない後遺症に苦しめられた。

だが、どこの誰がこの『萌えドリル』にびしびし鍛えてもらいたい、と望むだろうか？　萌えは戦いに疲れた人々のヴァルハラだ。

脳育ソフトにあるまじき低難易度は疲れた男のヴァルハラであるがゆえ

今さら4598＋3695を暗算できないのか、と辱められるために来る場所ではない。1＋4の式は、なまくらに見せかけた〝不殺〟の刃なのである。

さらに、原作の4コママンガ「らき☆すた」は女子校の日常風景をネタにした「あずまんが大王」風の話も結構多いのだが、ゲームではオタク周辺ばかり抜き出し、アキバ系のキャラクターやショップを大量に投入している。森川嘉一郎がいうところの、オタクの趣味が覆いつくした巨大な部屋であり、普段着で歩ける〝趣都・アキバ〟の理想型だろう。

しかも、主人公の泉こなたは「18歳になってうれしい。18禁ゲームが堂々とできるから」と喜ぶ根っからのオタクだ。こんな腐女子いねーし、いや失礼、男子と女子オタクの趣味がかけ離れてる現実を知ってると、ファイナルすぎるファンタジーだ。つまり、こなたの中身＝オタク男子プレイヤーそのもの。ステージは自分の部屋の中、ヒロインは自分、エゴの外に一歩も出ない、「萌え」メビウスの輪がここに完結するのだ。

ただし、こなたシナリオをクリアして、「つかさ」や「かがみ」シナリオを選べば、わざと負けて勝率を下げないと取れないコスチュームが……単調なけいさんを何周もしたり「接待プレイ」をしたり、オタクの天国と地獄をともに味わえる罪作りなソフトかもしれない。

ドラマモードでは主人公＋パートナーを選び、秋葉で買い物やメイド喫茶のバイトをする。

けいさん以外のモードも、「大人のDSトレーニング」とほぼ同様なのに「萌え」の甘さべったりですばらしくアタマが悪い。

ポケモン不思議のダンジョン
赤の救助隊

text by
卯月鮎

プレイ時間
25時間

ジ ダンジョンRPG メ 任天堂 機 GBA ¥4,800円（5%税込）

ポケモンがもたらす幸せと矛盾 何のためにダンジョンへ潜るのか？

最近では『ドルアーガ』や『ガンダム』版と幅広い展開を見せる『不思議のダンジョン』。『ポケモン』とのコラボはいかに？

ポケモンとダンジョン どちらがメインか？

『ポケモン不思議のダンジョン』（以下『ポケダン』）と聞いて何を想像するだろうか。『ポケモン』を強くイメージするか、それとも『不思議のダンジョン』か。ひと口に『ポケモン』と言っても、コンプリート要素とカードゲーム的な面白さを兼ね備えたゲーム版と、ポケモンがけなげでかわいく、感動を呼ぶアニメ・映画版とでは大きな違いがある。どこに焦点を当てるかによって、当然、作品全体の評価もバラつく。ただ、ポケモンの世界で救助隊を結成するシナリオや、ダンジョンからの帰還時にレベルが維持されるシステムを考えると、『不思議のダンジョン』ものというよりは、〝かわいいポケモン〟の魅力を押し出した、いわばキャラクターゲームの側面が強いように思う。ポケモンファンを楽しませることが、本作の一番の使命といえそうだ。

——ある日、ポケモンになってしまったあなたは、声をかけてくれたパートナーと救助隊を結成する。依頼を受けてダンジョンからポケモンたちを助け、住民の信頼を得ていくあなた。が、とある事件によって追われる身に……。

冒頭で性格診断テストを行い、16種類のポケモンのどれかになってゲームは始まる。物語のテーマは友達を信じることの大切さと、苦境に負けない勇気。王道ではあるが、ストレートで力強いメッセージが心を揺さぶる。ストーリーは後半一気に加速し、ラストは少し切なく、でもさわやかな感動を呼ぶ。基本的にポケモンは全386種が登場。ドット絵の動きもかわいく、アニメ寄りのポケモンファンには十分に納得のいく出来だ。ポケモンだけが住む世界というのも夢があっていい。

一方で、『不思議のダンジョン』ものとしては、間口を広めるためか、本質的な部分を薄めた印象がある。武器がないのはポケモンだ

ポケモンだけが住む町「ポケモンひろば」。町の掲示板で救助依頼を受けて、ダンジョンへ向かう

クリア前と後で作品の見せる顔はガラリと変わる

から仕方ないとして、やはりレベルがリセットされないのはどうか。『不思議のダンジョン』の核はマップの自動生成を土台にした〝筋書きのないドラマ〟。作り手の意図やプレイヤーの思惑を越えた展開がプレイのたびに待ち受ける。だから一歩進むとき、部屋に入るとき、ヒリヒリとした緊張感が味わえるのだ。レベルが積み重なっていく本作では、経験値稼ぎをし、攻略に必要なレベルを越えれば、あとは悠々と探索できてしまう。安心感はダンジョンの醍醐味を半減させる。といっても、これは作り手があえて行った英断。低年齢層のポケモンファンへの配慮に違いない。『不思議のダンジョン』好きには物足りないが、作品の狙いとしては合っている。

ポケモンの技は「連結」することで2つの技を同時に出せる。何を組み合わせるかが攻略のポイント

クリア後に待つ試練 遊び応えは十分だが……

が、問題はこのあと。本作は、エンディング後にガラリと豹変する。約十数時間の本編をクリアしたあと、罠が仕掛けられたダンジョンやレベル1に戻るダンジョンと、大量のダンジョンが出現し、難易度は格段に上がる。これだけ充実したオマケを目の当たりにして喜ばないユーザーはいないだろう。しかし、実際に遊んでみると、なぜか違和感を感じる。クリア前まで、プレイヤーは物語を進めるため、つまりはポケモンたちの幸せのためにダンジョンに潜っていた。それが、ゲームクリア後はダンジョンの最下層へ行くこと自体が主目的にすり替わる。〝ゲーム的〟な側面が、露骨に姿を現す。

確かにこのオマケによって、ゲームとしての深さは増したかもしれない（『不思議のダンジョン』ファンへのエクスキューズとも取れる）。だが、これだけ余力があるなら、クリア前までの方向性を維持して、ポケモンの魅力を増幅させることに注力してほしかった。ストーリーには満足だが、まだやれることは多い。すべてのポケモンの顔ウィンドウが出ないのも不満だし、もっと会話のバリエーションがあってもよかった。また、ダンジョン内で仲間になったポケモンは、「ともだちエリア」に住んでもらうのだが、ここもやや殺風景。草原や海底を背景にポケモンがうろうろするだけの、単なる戦力置き場になっている。エリアを町のように発展させる手もあったのではないか。お金の使い道が少ないのも寂しい。ダンジョンをクリアするための道具としてポケモンがいるのではなく、逆にダンジョンから得たものでポケモンたちに喜びを還元できるシステムがあれば、首尾は一貫した。

TVゲームから友情の大切さを学んだり、がんばろうという気持ちをもらったり……。それは決しておかしなことではない。ポケモンの魅力を通じて本作がそうした存在になるまで、もう一歩のところへ来ていたと思うのだが。

ともだちエリアでは「グミ」を与えて仲間の能力を上げることも。もう少し交流できればよかった

ファイナルファンタジーIV アドバンス

text by midi

プレイ時間 42時間

ジRPG メスクウェア・エニックス 機GBA ¥5,040円 (5%税込)

進化ではなく「進歩」した名作 GBAのポテンシャルを再認識

SFCで発売された名作ソフトがGBAで復活。抜群の完成度の裏に潜む、もろさとは一体……？

偉大なる先輩の後を継ぎ満を持して『IV』登場

現在スクウェア・エニックスでは、初期の『ファイナルファンタジー』（以下『FF』）シリーズを携帯機へ移植するプロジェクトを急ピッチで進めている。04年の7月には、シリーズ一作目と二作目をカップリングした『ファイナルファンタジーアドバンスI・II』を発売。販売本数的にもスマッシュヒットとなったことは、記憶に新しいところだ。筆者は2作品とも元祖FC版をリアルタイムで遊んでおり、その懐かしさからGBA版もプレイしてみたが、GBAのスペックを存分に見せつけたハイクオリティな移植っぷりに脱帽。現行の『FF』シリーズとはまったく毛色の違う作風ではあるが、グラフィックを一新させたりプラスアルファな要素を多数追加、サービス精神あふれるリファインを施し、大作ソフトのアレンジ成功例として新旧ファンにも受け入れられた。

そんな偉大なる先輩の後を受けて発売された本ソフト。どのような作品に仕上がっているのだろうかと思いつつ遊んでみたのだが……結果からいえば、かなり満足な出来に仕上がっていた。「アドバンス」という言葉には「進歩」という意味があるが、まさに本作はスーパーファミコン版『FFIV』が「進歩」した形。同じような言葉に「進化」があるが、これはどちらかといえば生まれ変わって別ものになる意味合いが強いため、今作の場合は「進歩」のほうがしっくりくる。ゲームそのものを変えるドメスティックなリニューアルもいいが、しっかり地に足着けた、より遊びやすくより遊びがいある作品への進歩。数十年前と同じように、セシルがパラディンになるくだりでは鳥肌が立ち、パロム&ポロムが石化するイベントでは涙が出る——。鉄板とも言えるこの完成度の高さは、本作の持つ普遍的な面白さを証明している。

メッセージウィンドウにキャラクターの顔が描かれるようになったのも、今作での変更点のひとつ

細かなリファインは◎ だが、細かなバグが……

スーパーファミコン版からの細かな変更点としては、ウェイトゲージの追加や、一部イベントのリファイン、グラフィックの刷新などが挙げられる。特にウェイトゲージに関してはアクティブタイムバトル（『FF』の代名詞ともいえるこのシステムは、『Ⅳ』から導入されたもの）を視覚的に認識しやすくしており、現行シリーズに慣れている人に向けたナイスな配慮と言えるだろう。個人的には物語終盤でパーティメンバーを組み替えられるようになった点も◎。急に復活するメンバーもいるためバランス調整面で多少の難はあるものの、思い入れの深いキャラクター（筆者の場合はパロム&ポロム）を最後の戦いへ連れていけるのはプレイヤーとしては嬉しいところだ。

また本作ではダンジョンやボスが追加されているが、こちらに関してはストーリーと関係のないものでオマケ的要素が強い。購入のキッカケとなるほどのパンチ力はないが、やり込み度が格段に増し、長く遊べるようになったという点では十分に評価できるだろう。

総じて見れば、原作がもともと持っていたドラマ性の高さも相まって、今プレイしてもそんなに古さは感じない。このように、旧来からのファンには懐かしさを、新規のファンには新しさを提供してくれるリメイクは大歓迎だ。

古さをまったく感じさせないドラマ性は、現行のシリーズにもしっかり受け継がれている

「完ぺきなリメイク」まで昇華できなかった理由は？

ただ残念なのは、細かなバグがすでにいくつか発見されてしまっているという点。詳細については公式サイトで確認してほしいのだが、メニュー画面でのちょっとした操作でセーブデータが飛んでしまう可能性があるというのはいかがなものか。デバッグをしっかり行っていれば回避できた初歩的なミスなだけに残念でならない。これを機に、デバッグの重要性を再考してもらえればと思う。また、アクティブタイムバトルも微妙にコマンド選択のタイミングがズレることがあり、肝心の戦闘に不安定さが見え隠れするのもマイナスポイント。これらの点さえクリアできていれば「完ぺきなリメイク」と胸を張って第三者にオススメできただけに、ホントもったいないと思う次第だ。

このあと、『Ⅴ』と『Ⅵ』がGBAに、そして『Ⅲ』がニンテンドーDSに移植が決定している。だが、前述の細かいマイナス印象が後の作品群に悪影響を連鎖的に与えていかないかどうかが、個人的に非常に気になるところ。携帯機移行プロジェクトを銘打つからには、単品ではなく、移植作シリーズ通しての評価が下される場合もあるだろう。今後発売されるシリーズでは、今作が残したケアレスミスによる汚名を返上すべく、「完璧なリメイク」を目指してほしいと、心から願う。

戦闘シーンではアクティブタイムバトルを導入、独特の緊迫感がプレイヤーを襲う

フロントミッション フィフス ～スカーズ・オブ・ザ・ウォー～

text by水野隆志

SRPG スクウェア・エニックス PS2 ¥7,140円(5%税込)

今回もまたまた上々の会心作 シリーズは完全に再建された

キナ臭い時代に戦争を娯楽にすることの意義

市街地が突然戦場になる危険をはらんだ昨今、近未来とはいえ、戦争をテーマにした作品を作り続けるスタッフに、まずは拍手を送りたい。しかも今回は時代を踏まえて、いつもより戦争という行為を見据えたセリフがそこここに散りばめられている。メインシナリオの目立つところには、おちゃらけた会話も多いのだが、その背後に戦争と個人という、古くて新しいテーマが見え隠れするので、あまり不快感を覚えることはない。その意味で、今までのシリーズの弱点だったシナリオが、従来よりも優れていると言えるだろう。

華というべき、戦闘システムは前作『4』を継承しており、それほど真新しい要素はない。しかし無数のパーツやパイロットのスキルを組み合わせて独自の戦術を練っていく楽しさは、ほぼ完成の領域にあると言ってよく、新要素が少ないことも、何らマイナスにはなっていない。ただし、今回は自分の小隊に所属させるパイロットをプレイヤーが選択できるようになったため、全機格闘要員にするなど、これまではできなかった極端なチーム編成も可能になった。これにより、自分オリジナルの戦術を考案する面白さがますます強化されているのだ。

さらに見逃せないのが、「リンク」の改良。これは戦闘時に味方から受ける支援攻撃のことで、ミッションの成否を分かつ、非常に重要なシステムだ。前作から導入されているのだが、設定方法が簡略化されたため、かなり遊びやすくなっている。それでいて駆け引きの醍醐味は減退していないのだから素晴らしい。

現在、40時間弱ほどプレイした段階だが、感触はかなり良好。今後の展開に大いに期待したい。

パイロットに取得させるスキル、装備するパーツや武装のバリエーションが多く、戦術の幅は限りなく広い

こんな展開を超！期待！

パーツ更新の資金を稼ぐ場として欠かせない、デュアル形式の賭け試合「アリーナ」。これはフルオートで行われるのだが、コンピュータの思考に難があって、勝てる試合を落とすことがしばしば。きっとゲームが進めば、より上質のルーチンが登場するのだろう。そうしてくれないと、厳しい！

所持金を賭けて対戦する「アリーナ」。負ければ貴重な資金が減ってしまう。愚かな行動だけは勘弁だ

スーパーロボット大戦 MXポータブル

ヒューゴ「サンダー・スピンエッジ！！」

text by 飴尾拓朗

ジシミュレーションRPG 区バンプレスト 機PSP ¥5,040円（5%税込）

大切なことを忘れてねェか？

本作は、発売週に僅差で売上1位を逃すも、シリーズ初のハーフミリオンを達成した『スーパーロボット大戦MX』の移植版である。本来、据え置き型ハードで認知度の高いタイトルのダウンサイジングは「素直に喜ぶべき」ことのはずだった。しかし、ゲームの本質に近づけば近づくほど、PSPのハード仕様に密接に関連した懸念が噴出する。

画面の比率に関連する、グラフィックの劣化は致し方ない。ワイド表示にさえしなければ、ヘチャむくれた機体（あるいはキャラクター）を見せられることもないし、携帯ハードにしちゃあキレイな絵ではある。だが、UMDアクセス頻度の高さとシーク速度に起因する「オリジナルよりもひどいキーレスポンスの悪さ」……このささいな引っ掛かりが、懐かしい記憶も登場作品に対するドキドキも、すべてブチ壊しにする。本作に限らず、ビデオゲームはストーリー、演出、ゲームシステムどこかに光るモノがあれば、文句を言われながらもプレイされるはずだ。しかし、それらがどんなに評価されようとも、プレイヤーに強烈なストレスを感じさせるキーレスポンスというエッセンスを一滴たらすだけで、そのタイトルの評価を（主に悪い方向に）一転させてしまう。

本作は、ストレスのデパートとも言うべき会社や学校への移動時間を、プレイ時間に割り当てるユーザーが多いことだろう。つかの間のリラックスタイムになるはずだった時間が、ささいな引っ掛かりによって「さらに強烈な苦痛」に変貌することに気づいた瞬間、そのタイトルは二度とプレイしてもらえなくなる。ゲームにおいて一番重要なことを忘れちゃいないか、心配でならない。

アクア「それに、そういう持病があるなんて初耳だわ。どうして今まで教えてくれなかったの？」

一見、携帯ハードで「ここまでキレイな絵を表現できるようになったのか」と、期待を込めてプレイを始めるも……

ヒット作品の名を借りた劣悪移植か!? ダウンサイジングは確かに嬉しいけど……

こんな展開を超！ 期待！

同じ携帯ハードとして比較対象となるであろう「いまだ片りんの見えないDS版」に対する期待をあおる商材として、（かませ犬的に）発売したと考えるのはゲスの勘繰りだろうか？ 個人的には、誰が何を言おうとも「追加シナリオ」をプレイするまでは意地でプレイを続ける所存だが……。

ユーザーは、PSPの性能をフルに活用した「PSPオリジナルのスパロボ」登場を期待していたハズだ

最前線クリエイターに聞く

現場は燃えているか

あまりの怖さに急きょCMが封印されたことで記憶に残っている人も多い『SIREN』の続編。ゲームの完成度、演出へのこだわりなどを伺った

第10回

text by 河合桃子

外山圭一郎

Profile

コナミで『サイレントヒル』の企画原案、シナリオ等にかかわり、後にSCEへ。『夜明けのマリコ』ではデザインを、『SIREN』ではディレクターを担当。

株式会社ソニーコンピュータエンタテインメント

PS2本体のみならず、『GT』シリーズ、『どこいつ』シリーズなど、数多くのヒット作も輩出している。昨年では年末の『ローグギャラクシー』が記憶に新しい。

03年11月に発売され、独特な恐怖感が話題となったサバイバルホラー『SIREN』の続編『SIREN2』が登場。一晩で島民全員が失踪した離島・夜見島を舞台に、不死の存在、屍人に加え、新たな敵、闇人との戦いと生き残りを描く。新たな恐怖がプレイヤーを待ち構えている……。

"息を殺すような恐怖感"から、"暗闇を切り裂いていく恐怖感"へ……

——『SIREN2』をプレイさせていただきました。前作に比べてスムーズに進める印象を受けましたが、ユーザーからの"難しい"という意見はありましたか?

外山圭一郎氏（以下、外）：そうですね。前作はゲームを試遊するモニターからも「難しすぎるので難易度設定を加えたほうが良い」という意見も出ました。でも、前作では"息

視界を奪い、道を開く『SIREN2』

他人の視覚を介して進むべき道や危険を知る"幻視"が独特なシステムとして、アクションゲームファンから支持を得ている『SIREN』第2作目。前作同様"幻視"を駆使するだけでなく、時には敵と戦うことも重要となる今作。相手の武器を奪い、闇に打ち勝つ勇気とともに敵を討つべし!

光は諸刃の剣

光は周囲を照らし、ゲームを進める上では重要。しかし光は屍人を集めてしまうことに。さらに今作から登場する闇人は光が弱点という。

新たなる恐怖、闇人

今作で初登場となる、高い知性を持ち、屍人以上の圧倒的な恐怖でプレイヤーを追い詰める闇人。唯一の救いは光を恐れることだ。

『SIREN2』PS2 2006年2月9日発売予定　7,140円（5%税込）

を殺すような恐怖感〟を表現したかった。難易度を変更して意図したギミックが機能しない方が恐かったので、キッチリやり込めるように作りました。

――続編を開発するに至った経緯は？

外：前作の開発終了後、多くの〝やり残し〟を感じ、すぐにでも続編を作りたかったのです。前作は『SIREN』ならではのゲームバランスを作り出すことが第一優先だったので、敵の武器を奪えない、扉のガラスをブチ破れない、中腰で走れないなど、リアリティを考えると不条理な部分があって、気になっていました。その食い足りなさがあったので、今作への取っ掛かりは割とすぐでした。

――今作ではゲーム開始時に明るさ設定やゲーム内の描写など、光にこだわりを感じたのですが。

外：今回は描画エンジンを書き換えました。というのも、前作は屍人に見つかるのを恐れ、常に光を消し真っ暗のままプレイしていたユーザーが多かったようです。こちらとしては、周囲を見回してほしい、という意図もあったので、今回は光の存在価値をちょっと変えました。前作とは違って、光をつけると心強い、暗闇を切り裂く光と闇の対比をもっと強調したのです。

――なるほど。ただ光をつける＝敵に見つかる、ではなく光が自分を救ってくれる場合もある、と。登場人物のバリエーションもかなり増えていますが。

外：そうですね。前作の登場キャラのほとんどが逃げ隠れだったのに対し、今回は強い武器を最初から所持する自衛隊員もいます。バンバン撃ち進めるステージもある反面、前作で考えられないくらいの弱小キャラもいたりと、メリハリをつけました。

ゲームのキャラにならないよう独特の人間味を大事に

――今作の人間の表情や動きは、前作以上にこだわっているとお聞きしたのですが。

外：はい。全体的により自然にしたかったので、初めて3Dキャプチャーシステムを採用しました。顔の表情も動きも、すべて役者さん本人の3Dデータを使っています。

――ドラマや映画の撮影のように？

外：ええ、作業はかなりそれに近いものでした。前作の当初は外見だけモデルさんから取り、それをベースにアレンジして声は本職の方に頼もうと思っていました。でも、オーディションでシナリオを読んだり動いてもらうと、もともと考えていたキャラクターのイメージが一変するのです。そこで「こちらが考えたものを再現するより、役者さんの持つ雰囲気も含めて活かしたほうが面白いんじゃないか」と考えを改めました。そのため、役者さんとそのセリフに違和感があったら、スムーズに聞こえるように変えました。役者さんのクセをあえて残したのです。

――まさに、役者との共同作業ですね。

外：『SIREN2』のゲームキャラは他のゲームのように記号的なものではなく、どこか癖があると思うのです。どこか、バックボーンを感じさせるような。でも、そのキャラクターの深みとか味わいは、やはり役者さんと一緒にやってきたからだと思っています。

――お互いに意見を交わしたりも？

外：ええ。特に、自衛隊員の三沢岳明役で出演していただいたピエール瀧さんから多くのご意見を頂きました。実際は厳しい上官という感じですが、当初はもっとコミカルな雰囲気だったのです。でも、実際にセリフを言うと、どうも不自然で。瀧さんからも「この状況でこのセリフは不自然じゃないか」「こんなセリフはどうだろう」などと意見をくださいまして、あれこれと変えていくうちに、当初の予定よりも出番の数まで増えましたよ（笑）。

――撮影で問題はありましたか？

外：撮っているときはないですが、撮影終了後ですね（笑）。役者さんにとって撮影後1年以上公開されない作品はほかにないから、「いつ発売!?」と聞かれまくりました（笑）。

ロケハンはかなり怪しまれていました

――前作も日本各地にロケハンに行かれたようですが、今回はどちらに行かれましたか？

外：前作の当初はただ漠然と、あの絵が欲しい、この絵が欲しいとさまざまな所に行っていました。中でもよく行ったのは埼玉県秩父の廃村でした。今作は前作でのロケハン体験を活かし、行く場所を絞り、瀬戸内海ツアーを組み、スタッフ総勢10人以上の大所帯で島巡りをしました。デザイナーだけでなくプランナーもすべて行くので、ただ材料を集めるだけでなく、ゲームの内容に関するアイディアもその場で出てきました。「砲台跡」ってステージがいい例ですね。これは戦時中の軍事施設の廃墟に行った時に発見した広大な地下道がモデルになっています。もともと地下に何かあるなどとは知らなかったし、ゲームに入れる予定はなかったのですが、現地があまりに面白すぎて、これは入れねば、と。現地で飛び出すアイディアって、本当に行かなきゃ絶対にわからないものです。

――何か印象的なエピソードはありました？

外：広島県の大久野島に行ったのですが、ここは今でこそ国民休暇村になっていますが、戦時中は毒ガスの工場があった場所でした。カメラを持った数十名が、景色ならまだしも、どう見てもただの壁を撮影している姿は、地元の方からはかなり怖がられましたね（笑）。

――（笑）。では、参考文献について伺います。前作の開発中は映画「呪怨」を何度も見たようですが、今回はどんな作品を参考に？

外：前作からの大きな流れで言うと、諸星大二郎さんの世界観です。まず、冒頭に神話や伝承を持ってきて、それを現代の寓話としてのオカルトやホラーに落とし込む描写が好きなのです。前作は「こういう感じ、いいよね」ってところから始まったので。今作では、人間に襲いかかる新たな敵、闇人というキャラクターが出てくるため、その闇人像を作るために非常に参考になった作品は50、60年代の海外のSF作品「盗まれた町」や「地球最後の男」などですね。

――これらが闇人像にどう影響を？

外：アメリカのごく平和な村が、気づいたら何ものかに乗っ取られ、徐々に侵食されてしまう話なのです。僕は、恐怖って日常と非日常の境界線上に存在するものだと思っていますけど、その中身は得体の知れないモノにすり

替わっている……この恐怖感を表したかった。

——一方、屍人の役割的には変更は？

外：変わっています。前作と異なりゾンビに近くなっています。たとえば今作では屍人の前に屍霊という霊体がおり、これが死体に憑依すると動き出す。プレイヤーにとっては恐ろしい存在に変わりはありませんが、ある程度わかっている存在でもある。それに対して闇人は……今回初登場というのもありますが、とにかく計り知れない恐怖の対象としてプレイヤーの目に映ると思います。闇に潜み、時には言葉を操って人間を惑わし、戦闘力も屍人よりも上。さらに、光を激しく嫌う習性ですが、傘で光を遮ったり、人間から光を奪ったりと高い知力を持っています。

——闇人は一体どうやって倒すのですか？

外：それはまだナイショです。ただ、クルマを使って強行突破したり、モノを投げたり撃ったり、とことんあがくための道具なども用意していますので、ごゆっくりお楽しみを。

怖がりだからこそ作れる本当に怖いゲーム

——以前、別のインタビューですが、外山氏は「自分自身は怖いものには弱い」と答える反面、ゲームを作るなら「ホラー以外は考えられない」とも答えられていました。その思いは今も変わらないですか？

外：はい。自分はどうやらホラーが向いているらしいので。それでユーザーのみなさんに喜ばれるのなら、作り続けようと。でも、今でも怖い思いをするのは苦手ですよ（笑）。だからこそ、どんなことが起きたらイヤと感じるかがよくわかる。怖がりって想像力が豊かだから、ビクビクしているときほど、あれこれ考えちゃう。「こうなったらヤだな、ああなったらヤだな」って。こういう想像って、怖がりじゃない人には浮かびませんよ。

——外山さんの怖がり経験や想像が物語に詰まっている、と。どこか、具体的なシーンはありますか？

外：冒頭で子どもが夜中にひとりで目覚めて階段を下りていくシーンなんて、まさに小さい頃のイヤ〜な記憶そのものですよ。

——では、発売が前作も今作も夏ではなく冬なのにも、何か怖い経験に関係しているのでしょうか？

外：それはないです。ぶっちゃけて言ってしまえば夏に出したいのですが、どうもタイミングが合わず……。今作も当初は去年の夏目標だったんですが、あれもこれもやっていくうち、伸びちゃいました、すみません（笑）。

——（笑）。では最後に、読者に何かひと言お願いします。

外：『SIREN2』に関してはおそらくPS2のプラットフォームでのリリースは最後だと思って、とにかくやりたいことすべてを盛り込みました。ステージも広大だし、新たなアクションも多数加わってスムーズに進めるようになりましたし、「幻視」のバリエーションや過去の映像がヒントになったりと、新たな攻略法も広がると思います。それに、もちろん今回も驚いてもらえるような、いろんな仕掛けを考えました。ぜひ、お楽しみください。

——ありがとうございました。

卯月鮎のゲームな読書

第1回

クトゥルフ神話を読む

すべての物語には元ネタありき。元ネタを知っていれば、よりいっそう楽しめるゲームはたくさんあります。第1回は「クトゥルフ神話」。多くのクリエイターに影響を与えた「クトゥルフ」世界の入門にバッチリの3冊を紹介します。

元ネタの宝庫 クトゥルフ神話

ゲーム内の作品世界が多様化するにつれ重宝され始めたクトゥルフ神話（クトゥルーとも訳される）。伝奇RPG『シャドウハーツ』シリーズをはじめ、美少女ゲーム『デモンベイン』、『エターナルダークネス』なども世界の骨格に採用している。またアイテムとして過去の『テイルズ オブ』シリーズに登場したネクロノミコンや『ワイルドアームズ』シリーズの名物敵キャラ「這い寄る混沌」などもクトゥルフ神話がもと。使われ方はさまざまだが、クトゥルフ神話は大なり小なり昨今のゲームを彩る存在だ。

このクトゥルフ神話、〝神話〟とつくからには、古代から伝わるものと思いきや、20世紀初頭、アメリカの怪奇雑誌に掲載された短編群から発展した、初々しい新参者。しかし、原作者のH・P・ラヴクラフトのオリジナルに、多くの作家が新たなエピソードを加え、今や一大神話体系へと育っている。思うに、いにしえの神話の数々も、代々語り部たちが聴衆に受ける要素を付け足して、形成されたものだろう。クトゥルフ神話の歴史をたどることは、神話の成り立ちを見るようで、非常に興味深い。

クトゥルフ神話の世界は、かつて地球を支配した強大な力を持つ神々（旧支配者）によって構成される。彼らは今は眠っているが、目覚めたときには一時の繁栄を誇る人類などひとたまりもない……。そんな絶望的な未来が暗示される。普通の人間が、このとてつもない恐怖に触れ、発狂し死に至るのもよくある展開だ（もちろん、神々の復活に協力する人間や組織もいる）。こうした世界観だけでなく、「死霊秘法（ネクロノミコン）」「無名祭祀書」「ルルイエ異本」といった、禁断の魔導書もゲームの小ネタとして使われる。持ち主に不幸をもたらす負のオーラをまとったアイテムは、クトゥルフ神話の魅力の一端だ。

さて、ここ4～5年の本でクトゥルフ神話らしさを楽しもうと思ったら、オススメなのは短編集『タイタス・クロウの事件簿』（01年、創元推理文庫）。主人公はロンドン郊外に住む霊能力者タイタ

ス・クロウ。元イギリス陸軍省出身で、数々の魔導書から得た豊富なオカルト知識と強い意志の力を武器に、「クトゥルー眷属邪神群（CCD）」との戦いを繰り広げる。イギリスの冒険小説の味わいも兼ね備え、従来のクトゥルフ神話体系にスピード感とアクションを持ち込んだとして日本でも高く評価された（前出の『デモンベイン』にも強い影響を与えたことで知られる）。『事件簿』以来、シリーズ作の翻訳が待ち望まれていたが、ついにこの1月に長編『地を穿つ魔』が出版の運びとなった。

もう1冊紹介するなら、第13回メフィスト賞受賞作『ハサミ男』などを輩出した鬼才、殊能将之の『黒い仏』（01年、講談社ノベルス）も捨てがたい。ミステリーとして読むと人を食ったような展開で、発表当時は賛否両論だったが、クトゥルフ系と納得して読めば一種のパロディとしてかなり楽しめる。

タイタス・クロウの事件簿

ブライアン・ラムレイ（夏来健次訳）
創元推理文庫
2001年　¥882

黒い仏

殊能将之
講談社文庫
2004年　¥580

よりコアに原典を読む

もし、クトゥルーをもっと詳しく知りたいというなら、原点にかえってラヴクラフトの作品を読むのはどうか。ラヴクラフトは1920年代のアメリカで活躍した作家。SF・怪奇専門雑誌「ウィアード・テイルズ」に発表した短編で後世に名を残す。中でも有名なのは短編「インスマウスの影」（創元推理文庫『ラヴクラフト全集1』収録）。

――マサチューセッツ州インスマウスという陰気な町を訪れた青年は、この地に邪神ダゴンを崇拝する半魚人が秘かに増殖しているのを目撃する。やがて宿が半魚人に包囲され、脱出を試みるが……。

小説なのに、ゲームで遊んでみたいと思わせる中身。実際に、バーチャルボーイの『インスマウスの館』や、魚人に変貌する少女を救うPSのSRPG『人魚の烙印』あたりも、この短編にインスパイアされているようだ。

ただ、ラヴクラフトの短編はそのままならB級小説として終わっていた可能性もあった。そこを発展させたのが後輩の作家、オーガスト・ダーレス。ラヴクラフトの世界観に心酔したダーレスは、神話を体系化し、どんな作家も参加しやすいオープンな形式を作った。さらにはクトゥルフ神話メインの出版社、アーカムハウスまで設立し、その普及に全力を注ぐ。

ダーレスが後づけした設定を批判する向きもあるが、ここまで世界を広げた功績は揺るがない。

もう一段、クトゥルフ神話の深みにハマるなら、ラヴクラフトのルーツと言われるイギリスの幻想作家、ロード・ダンセイニの『ペガーナの神々』もオススメ。昨年、文庫の『時と神々の物語』（05年、河出書房新社）に収録され、入手しやすくなっている。

ラグラフト全集

H.P.ラヴクラフト（大西尹明訳）
創元推理文庫
1974年　¥630

今号のあとがき

クトゥルフといえばこだわりの制作会社・KAZeが作ったピンボール『ネクロノミコン』も面白い。雰囲気は最高にいいが、私がヘタでまともにギミックを動かせない……。

読者あっての本ですから

●龍子オネーさん（19歳）
申し訳ないけど世の中は思ってるほど自分の事に関心は無いっすよと思う微妙なお年頃。

○シシタン（12歳）
ゲーム業界に生まれたスノッブな謎の未確認生物。

本文・漫画原作：がっぷ獅子丸
イラスト：飛龍乱

未曽有の大寒波襲来 健康にはご注意を！

●いや寒い！ サムスギール！ なんですかこの日本を襲う寒波は！ 新潟地方の方々には本当に大変ですが、コッチもコッチで毎日寒くてあーあーあーやんなっちゃうなーって感じですが頑張って戴きたいとオネーさん思います！ 流石のオネーさんも中年サラリーマンの様に股引穿きたいですモモヒキ！

○うっさいスネ。なかなか肌寒い日々が続いてますが、インフルエンザが蔓延する季節ではアリマス。脆弱でナイーブな方々程、うがい等予防行為を一切しないうえに会社に伝染しまくるのがゲーム業界の悪癖デスから、善良な皆様は是非健康にはお気をつけ下サイ！

■全体の構成がずいぶんと変わってびっくりしましたが、多めになった時評、カラーページのゲーム画像写真など、よかったです。（群馬県　しえな）

■もっと頑張ってください！ 今のままじゃ一回読んでポイです…。（愛知県　TAプロトタイプ）

■巻頭のカラーページの質感？が何とも言えず好き。（香川県　キロビーグル）

○編集長がかわりまして、随分雰囲気変わりましたが、皆様如何デスカ？

●オネーさん的には男色ディーノ氏の連載がヒヤヒヤもので好き。

■PSP『ポポロクロイス物語』、DS『ポケモン不思議のダンジョン　青の救助隊』の不具合についてのメーカーの対応の感想。両方購入したんだけれども、前者はインターネットでの告知のみ。後者は全国の販売店での一斉呼びかけ。任天堂とSCEのゲーマーに対する愛情の差を感じた。（群馬県　北村明児）

■『ソウルキャリバー3』のバグ被害に遭遇して、バグという欠陥商品に対するゲーム業界の対応の酷さに驚いています。『MGS3』でもそうだったみたいですが、隠蔽してやり過ごそうとする、ユーザーと販売店を軽視したやり口は問題だと思うのですが、他のゲー

ム雑誌にはこの問題を取り上げることが期待できません。こういう時にこそゲーム批評の出番だと思ってます。期待してます。あと昨年度のＧＪゲームアワードが面白かったので、今年度版も期待してるのですが無しでしょうか？

（埼玉県　梅）

○指摘されないウチは店にも伝えないケースもありマスから、何か怪しいと思ったら即メーカーへ電話シマショウ。100件集まらないと真面目に対応しないと言い切る極悪なメーカーも実在しマス！

■「ハクション大魔王」のエンディングが悲しくてやりきれない。どうしよう……。

（大阪府　あきろと81）

●オネーさんは奇面組の最終回に別の意味でやりきれないです。

■予告内容は都合により大きく変更になる場合がございます。って断わってるけれどソフト批評のラインナップが変更になった事に対してお詫び文を一言くらい付けて欲しいです。（男塾批評かなり楽しみにしてただけに残念）あと、Vol．65から目次のところに「殺伐ゲーム超特急」は都合により休載させていただきます」って文章が無くなってるのですが、本誌リニューアルに伴い無かった事になったのかと心配しています。どうか杞憂であってくれ！　最後にこのアンケート「本誌を購入しなかった理由」は立ち読み派がアンケートに参加する事を想定していたと知り目からうろこが落ちました。

（大分県　緊褌一番）

●ネット時代の恩恵です。

○マー少年ジャンプも3回転してマスし、雑誌というモノは発行部数より読者数のほうが多いモンデスヨネ。

■やはりマイクロソフトという会社には危機感という物が希薄なのだろうなと感じております。〝乾坤一擲〟や〝捲土重来〟などと大袈裟に掲げてみても、Ｘｂｏｘ360がこけたところで会社全体が再起不能になる程ダメージを受けるわけではないと考えているのでしょう。事実、マイクロソフトがローンチで用意してくるタイトルが『エブリパーティ』のようなクソゲ

読者イラストギャラリー

〈愛媛県　タダでウラコー？〉
あまりなじみのない人からすると「え、死んだんだっけ？」くらいの認識だったりするわけです。

〈神奈川県　show〉
本誌が書店に並ぶころには、ちょうど『ドス』で狩猟民大量復帰祭りでしょうねえ。

〈東京都　キャラメル・Z〉
まあ、人間その気になればデスクトップPCだってモバイル使用できますし。

切にイラスト募集中!!

〒104-0041
東京都中央区新富1-3-7
ヨドコウビル
㈱マイクロマガジン社
「隔月刊ゲーム批評」編集部
イラストギャラリー係　まで
なお、応募イラストは返却できませんので、ご了承ください。

ーにもなれない代物であったり、次に控えているタイトルが、企画・仕様書等にいかにも〝三國無双〟っぽく〟などと記述してありそうな『ナインティナインナイツ』であったりと、所詮は金持ちの道楽程度の考えなのだろうと思ってしまいます。現状、マイクロソフトと密に関わっている制作者の中に、本気でゲームの未来について考えている人は皆無に等しいのではないでしょうか。四畳半にデンッ！と構えた我が家のＸｂｏｘ３６０は、『リッジレーサー６』よりも『お笑いウルトラクイズ』の稼働率の方が圧倒的に高いという現実があまりにも悲しいと感じてしまうのです……。アリスソフトやピエール瀧さんの方が、よっぽどエンターテイメントというものを理解していると思います。

（東京都　かえるあたま）

○で、最近の『ゲーム川柳』デスが、そろそろマタ新しい才能に期待したい処デス。

●そんななか鯛釣船米洗のネタが深いのか浅いのか悩ましくてオネーさん的にアリかと思います！

■「ドラクエは／追いつけるのか／ＦＦに」『ＦＦ』は12作目が発表されているのに、『ドラクエ』はまだ8作目。早く『ＦＦ』の作数に追いついてほしい。

（岡山県　じつ）

■「肉と酒／糞としょんべん／クリエイター」

（大阪府　鯛釣船米洗）

■「友に貸し／戻らぬファミコン／プレミア化」

（北海道　イカぽっくり）

■「なぜなのか／シレン出さない／チュンソフト」『ポケモン』とかはいいから『シレン』を遊ばせてほしい。

（岡山県　ＲＹＯ）

■「電源を／外に出しても／あのサイズ」本体を小さくする気はないみたいです。

■「木を揺すり／貝を拾って／釣りをする」気がついたら3時間経ってました。

（東京都　グッホジッヘ）

■「新ハード／とても体が／受けつけぬ／レトロゲームが／今は恋しき」新しいことがすべてではないと思います。

（福井県　ぺんぎん）

読者遊戯

○今回のお題は、「ゲームで人生を教わった」デス！

■『デスクリムゾン』。出したもん勝ち。（群馬県 べにいた）

■『俺の屍を越えてゆけ』『ロマンシングサガ2』。鼻につくシナリオで見せるのでなく、システムで「人の命ははかないが、それゆえ尊い」と教えてくれたのはこの2作。まぎれもない傑作。（愛知県 野望の鬼）

■昔のカプコンのゲームには「無理なものは無理。人にはできることとできないことがある」というあきらめの境地を教わった気がします。（埼玉県 梅）

■『リネージュ2』にて金銭主義の醜さを教えてもらった気がする。（福岡県 泡吉）

■小学生の頃近所のゲーム屋の店頭で『ストII』がプレイできたんですが、勝ち残り方式だったため人生の諸先輩方に教わりましたよ。色々とね……。（大分県 緊褌一番）

■ン十億使った『シェンムー』に、金は大事だけど「お金で買えないものがある」ということを教わった。（埼玉県 もぃもぃ）

■『クレイジータクシー』シリーズで、路上駐車している車がどれだけ邪魔なのか知りました。教習所で全ドライバーにプレイさせてほしいです。（東京都 グッホジッヘ）

■『ゼロヨンチャンプII』（PCE）。フリーターでも死にゃぁしない。（東京都 かえるあたま）

■人生ゲームで株はやるなということ。（大阪府 SATO）

●みなさん反面教師のような学び方が多いですねー！！！！

○そんな次号のお題は最近のマンション耐震強度問題を反映して「コイツにゃ裏切られたぜ！」良くも悪くもパラダイムシフトを起こしちゃったゲームをひとつ！

ゲーム批評「読者プレゼント」

今号も「ゲーム批評」をご愛読いただき、誠にありがとうございます。
アンケートにご回答いただいた方の中から抽選で39名様にプレゼントをお送りいたします。
締切は06年3月17日、当選者の発表はVol.68（06年4月3日発売予定）にて行います。
アンケートについては、128ページをご覧ください。

1.ニンテンドーDS 1名様

3.DVD『七夏、それから』 1名様

4.写真集『古屋兎丸×りずむ マニエリズム』 1名様

提供：ダリオレコード（http://dariorecords.com/）
※『七夏、それから』は18禁ソフトです。当選者は18歳以上の方に限らせていただきますので、あらかじめご了承ください。

5.ライター梅宮貴子さんより提供！「2ちゃんねる」のひろゆき公認 AAキャラシール 20名様

2.ゲームソフト 各1名様

「ゲームソフト批評」で紹介したソフトを各1名様にプレゼント致します。

『アストロ球団 決戦!!ビクトリー球団編』
『ゴッド・オブ・ウォー』
『餓狼伝Breakblow』
『義経紀』
『メタルギアソリッド3サブシスタンス』
『SIMPLE2000シリーズVol.90 THEお姉チャンバラ2』
『機動戦士ガンダムSEED 連合VS.Z.A.F.T.』
『リッジレーサー6』
『パーフェクトダーク ゼロ』
『EXIT』
『KARAKURI(カラクリ)』
『らき☆すた 萌えドリル』
『ポケモン不思議のダンジョン 赤の救助隊』
『ファイナルファンタジーⅣアドバンス』
『スーパーロボット大戦MXポータブル』
『フロントミッション フィフス～スカーズ・オブ・ザ・ウォー～』

お詫びと訂正

前号「ゲーム批評Vol.66」誌上におきまして、一部表記に誤りがありました。

■35ページの連載・コラム欄（以下が正しいものです）
ゲーム淑女録…64、名越武芸帖…66、食を削ってTOYまみれ…69、有明へGO！…72、ゲーム業界裏事情…73、日本橋定点観測…75、ただいま営業中…76、キャラ萌え紫電房…77、ゲーマーケースブック…78、美少女ゲーム血風録…114、現場は燃えているか～最前線クリエイターに聞く…116、読者あっての本ですから…120

■P41のドリマガ掲載傾向（以下が正しいものです）
1 サクラ大戦V～さらば愛しき人よ～……8.30%
2 キングダム ハーツⅡ……………………2.30%
3 ファイナルファンタジーⅦ アドベント チルドレン……1.90%
4 デッド オア アライブ4…………………1.70%
5 逆転裁判 蘇る逆転……………………1.50%
6 戦神-いくさがみ-………………………1.30%
7 ランブルローズ ダブルエックス………1.30%
8 新世紀エヴァンゲリオン………………0.80%
8 コード・エイジ コマンダーズ…………0.80%
8 ソウルキャリバーⅢ……………………0.80%

ここに訂正させていただくとともに、読者の皆様並びに関係各位にご迷惑をおかけいたしましたことをお詫び申し上げます。

ゲーム批評編集部

「ゲーム批評Vol.66」プレゼント当選者発表

1.XBOX（初代）本体
〈茨城県〉 どっと

2.ゲームソフト
『ファイプロリターンズ』
〈愛知県〉 大田幸平
『ラプソディア』
〈鹿児島県〉 デッドオアダイ
『アーバンレイン』
〈東京都〉 三島三平
『レーシングゲーム「注意!!!!」』
〈富山県〉 野島聡
『クリティカル ベロシティ』
〈東京都〉 べるべる
『コード・エイジ コマンダーズ～継ぐ者 継がれる者～』
〈秋田県〉 千葉敏一
『ワンダと巨像』
〈大阪府〉 To.v
『餓狼伝Breakblow』
〈埼玉県〉 しゃけ
『ゴッド・オブ・ウォー』
〈奈良県〉 くら
『ビューティフル ジョー バトルカーニバル』
〈神奈川県〉 森島光太郎
『突撃!!ファミコンウォーズ』
〈香川県〉 サンバ馬鹿
『スクリューブレイカー 突撃どりるれろ』
〈長野県〉 ピョードル
『通勤ヒトフデ』
〈千葉県〉 斉藤魁
『福福の島』
〈神奈川県〉 あらん
『研修医 天堂独太 2～命の天秤～』
〈岐阜県〉 ひだる神
『赤ちゃんはどこからくるの？』
〈栃木県〉 美作遼吾

3.PSP本体
〈鳥取県〉 舟木功
〈岩手県〉 老人バッグ

NIZIGEN

ニジゲン

2月17日発売

2006年4月号
890円（税込）

ちょいニジオタクは沙枝で差をつける！

『魔法少女沙枝』アニメ化新情報あります！

ちょいニジオタクは触手でちょいモテ

特別付録
『淫獣聖戦』
カラーピンナップ
りんしん先生描き下ろし！

ちょいニジオタクのチンポはちょいデカ（大嘘）

ちょいニジオタクは巫女がお好き

今号は巫女特集！

編集・発行 株式会社キルタイムコミュニケーション 〒104-0041 東京都中央区新富1-3-7 ヨドコウビル TEL:03-3555-3431（販売） FAX:03-3551-1208

ゲーム批評「読者アンケート」

今月も「ゲーム批評」をご愛読いただき、まことにありがとうございます。
今後の「ゲーム批評」企画編集の参考にさせていただきますので、よろしければご意見ご感想をアンケートにてお寄せください。
お答えいただいた内容、ご住所の一部とお名前（ペンネーム）を「ゲーム批評」誌面に掲載させていただく場合がございます。その旨ご理解をお願いいたします。
ご回答いただいた方の中から抽選でプレゼントをお送りいたします。その際にご記入いただいた個人情報（ご住所、お名前、電話番号）を利用させていただきます。ご了承ください。
締切は2006年3月17日、当選者の発表はVol.68（4月3日発売）にて行います。
プレゼントについては、126ページをご覧ください。

インターネットの応募

インターネットを利用できる環境にてアクセスされると、アンケートの送付が簡単にできます。下記に設置しております。応募フォームをご利用ください。

http://www.microgroup.co.jp/game/g-survey.htm

はがき、封書の応募

本ページ下部の応募用紙（コピー可）を切り取り、はがきに貼り付け、もしくは封書にて以下の宛先に送付してください。

〒104-0041　東京都中央区新富1-3-7 ヨドコウビル
（株）マイクロマガジン社
「ゲーム批評Vol.67アンケート係」行

キリトル　キリトル

以下は表面にご記載願います

■氏名（ふりがな）
■ペンネーム［不要の方は結構です］
■郵便番号　■住所
■年齢　■性別　■職業

以下は右欄にご回答ください

①欲しいプレゼントを126ページより１つだけ選び、商品名をご記入ください。

②面白かった記事のページ番号を３つ記入してください。

③面白くなかった記事のページ番号を３つ記入してください。

④本誌を購入した理由、もしくは購入しなかった理由は何ですか？

⑤本誌を毎号買っていますか？
1. 毎号必ず買う
2. 書店で見かけたときだけ買う
3. 特集内容に興味があるときだけ買う
4. 「ゲームソフト批評」に興味があるときだけ買う
5. 初めて買った

⑥「美少女ゲーム血風録」で、次回希望するお題や出場させたいキャラクターがいましたらお聞かせください。

⑦『FF12』が発売されますが、購入のご予定は？

⑧『FF12』に期待していますか？　それとも期待できないと思いますか？

⑨小誌は次号よりリニューアルします。今後のご要望、また、ご意見やご感想などをお聞かせください。

キリトル

①

②

③

④ 購入した　　理由（　　　　）
購入した

⑤ 1.　2.　3.　4.　5.

⑥

⑦

⑧

⑨

キリトル

バックナンバーインデックス

Vol.66　2006年1月発行／780円（税込）

■Xbox360 今度こそイケるぞ？
発売を直前に控えたXbox360を徹底分析
同時発売タイトルの先行批評も掲載!!

■ゼロから始める「THE iDOL M@STER」
局地的な盛り上がりじゃもったいない！
見た目とは裏腹の超ハードなゲーム性とは!?

Vol.65　2005年11月発行／780円（税込）

■ゲームは有害なのか？
神奈川県による『ＧＴＡⅢ』有害図書類指定、
その是非を問う！

■東京ゲームショウ密着レポート
次世代機にスポットが集まるＴＧＳ2005を緊急取材
各社の最新動向は？

Vol.64　2005年9月発行／780円（税込）

■新ハード、勝つのはどれだ！？
ついにその姿を現した主要３メーカーの新ハード。その
性能と戦略に迫る

■オトナのためのネットゲーム講座
ネットゲームの歴史
オススメネットゲームレビュー

Vol.63　2005年7月発行／780円（税込）

■Ｅ３緊急速報!!
アメリカで行われたE3での発表を元に、
新ハード３機種の行方を占う！

■『FE』『ティアサガ』新作徹底比較!!
裁判にもなった両シリーズの新作が同時期に発売。
2号連続で徹底比較！

Vol.62　2005年5月発行／780円（税込）

■PSP ニンテンドーDS 噂の真相
「ゲートキーパー事件とは？」「PSPの不具合問題」等
任天堂、SCE両者に突撃取材を敢行

■ギャルゲー祭
『To Heart2』発売騒動記
身近に転がる萌えへの誘い

Vol.61　2005年3月発行／780円（税込）

■PSPvsニンテンドーDSソフトレビュー
『研修医　天堂独太』『リッジレーサーズ』など計10本を批評
「ライフスタイル」のPSP、「異質な体験」のニンテンドーDS

■XBOX、何がしたいの？
XBOX3年間の軌跡
XBOX、こうすれば売れる？

Vol.60　2005年1月発行／780円（税込）

■2004年GJゲームアワード
『バーンアウト3』『プリンス・オブ・ペルシャ』
『EyeToy:Play』など計13本を紹介

■PCゲームをやらないか？
日本ファルコム 加藤正幸氏インタビュー
ローカライズの難しさを君は知っているか？

Vol.59　2004年11月発行／特別定価880円（税込）

■ゲームソフト再批評
『Doom』、『バイオハザード』、『AZEL』、『Air』など計12本
連載『ダイスの挑戦』のその後を探る

■ゲームが消える!?　～古いソフトはどうなるのか～
ベスト版のあり方とは？
エミュレータは「悪」なのか

郵送定期購読のご案内

定価780円（税込）×6回
4,680円

**従来の郵送による年間定期購読も引き続き受け付けております。
こちらもぜひご利用くださいませ。**

お申し込み方法

① 巻末に綴じこんである「払込取扱票（郵便振替用紙）」を切り離す。※払込金受領証は切り離さないようご注意ください。
② 初めてお申し込みされる方は、誌名横の「新規／継続」欄の「新規」に丸をつけてください。
③ 購読期間（1年間のみ）、郵便番号、住所、氏名、E-mailアドレス、電話番号をご記入ください。
④ 郵便局窓口にて所定の金額を添えてご提出ください。

PDFファイルによるWEB定期購読は
http://www.microgroup.co.jp/game/ez/

【注意事項】

■締め切りは発売日2週間前になります。締め切り後のお申込みは、その次の号からに変更させていただきます。※次号5月号からのお申し込みは、3月17日（金）までにお申し込みください。
■本誌巻末の払込取扱票以外でのご入金は受け付けかねま　すのでご了承ください。
■定期購読中の途中返金は受け付けかねますのでご了承ください（刊行ペースの変更・価格変更の際は別途ご連絡を差し上げます）。
■お申し込み時にご記入いただいた個人情報（お名前、ご住所、電話番号）は、「ゲーム批評」の郵送時のみ利用させていただきます。

書籍の未着、送り先住所変更など、各種お問い合わせは、お手数ですが下記連絡先までお願いいたします。

お問い合わせ先
株式会社マイクロマガジン社　販売営業部
TEL.03-3206-1641　FAX.03-3551-1208
（お電話でのお問い合わせは、土日祝日を除く平日AM9:30～12:00、PM1:00～6:00までとさせていただきます）
E-mail:hanbai@microgroup.co.jp
（件名は「ゲーム批評・定期購読」とご記入ください）

Editor's Room

Narahara
ゲーム批評が変わります！　次号にて大幅リニューアルを敢行。もともとの良さを活かしつつ、さらに読者の皆様と「本当に良いゲーム」を「本当に楽しく」遊ぶためにがんばっていきたいと思います。あっと驚くあの手この手を準備しておりますので、ぜひ手にとってみてください！

Takahashi
今回、取材に快く応じていただいた板垣様、裏ナハ様、錦織様、活忍犬様、チーム4dN.PSYMIN様。年末年始とタダでさえ忙しいというのにお時間いただきありがとうございました。また、読者の皆様にとって、今年一年が良い年でありますように。

Sakuragawa
年末年始はモンスター大量虐殺祭りでした。『ＲＦ』というネトゲの話ですが。正直システム的な不満点は無数にあるんですが、世界設定がピンポイントで好みなのでやめられません。メカが出てきて毎日戦争やれるMMORPGって、ほかに何かないですかね？

アンケートはがきについてのお知らせ
「ゲーム批評 Vol.52」よりアンケートはがきを廃止し、インターネットによる集計へと変更となりましたので、下記URLへのアクセスをお願いいたします。
http://www.microgroup.co.jp/game/g-survey.htm
なお、はがきや封書での募集も引き続き行っております。読者プレゼントの告知などもございますので、詳しくはP126、およびP128をご参照ください。

Kamiya
２号ほどライターとして潜伏した後、今号から編集部入りすることになりました。よろしくお願いします（ぺこり）。で、早速お仕事をお願いした遠藤さん、梅宮さん、がすけつさん、スギヤマ！さん、年末年始のお忙しい中、どうもありがとうございました。今後ともぜひ。

ゲーム批評　3月号　vol.67

平成18年3月1日発行（年6回隔月1回・偶数月3日発行）
第13巻第3号通巻103号　定価780円（本体743円）

発行人：武内静夫
編集人：武内静夫
編集長：奈良原士郎
編　集：高橋宏晃／櫻川実丈／神谷由香
販売営業：浜崎　肇／清水俊雄／八木司郎／山田浩樹／中川雄之介／吉田　遼／梅田友則
広告営業：高崎　聡
カバーデザイン：pi-park
本文デザイン：内田雄介／田中美樹（株式会社マイクロクリエイティブ）
印　刷：株式会社廣済堂

発行所：株式会社マイクロマガジン社
〒104-0041東京都中央区新富1-3-7ヨドコウビル
編集部　TEL. 03-3551-9563　FAX. 03-3551-9565
販売部　TEL. 03-3206-1641　FAX. 03-3551-1208
広告部　TEL. 03-3555-1206　FAX. 03-3551-1208
http://www.microgroup.co.jp/

今年はゲ
ゲー
変

2006年4月3日
リニューアル号発売

機動戦士ガンダムSEED 連邦VS.Z.A.F.T.
リッジレーサー6◆パーフェクトダーク ゼロ◆EXIT
KARAKURI(カラクリ) ◆らき☆すた 萌えドリル
ポケモン不思議のダンジョン 赤の救助隊
ファイナルファンタジーⅣアドバンス
ミッション フィフス~ストーカー・オブ・ウォー~
ロボット大戦MXポータブル

この払込取扱票の裏面には、何も記載しないでください。

キリトリ線

この受領証は、郵便局で機械処理をした場合は郵便振替の払込みの証拠となるものですから大切に保存してください。

ご注意
この払込書は、機械で処理しますので、本票を汚したり、折り曲げたりしないでください。
(郵政事業庁)

今年はゲーム復興元年

ゲーム批評も
変わります

2006年4月3日
リニューアル号発売

LIVE 4

打となった
魅力とは
A』トッププレイヤー
OA4レビュー

総力特

リーダー板垣伴信ロングインタビュー

「'05年末大作
スペシャルレビュー」

【biohazard4】
錦織健（オペラ歌手）

【ローグギャラクシー】
スギヤマ！（ミュージシャン）

【テイルズ オブ ジ アビス】
梅宮貴子（探偵ファイル記者）

【DEAD OR ALIVE4】
松井悠（プロプレイヤー）

【マリオカートDS】
遠藤雅伸（ゲーム作家）

大人向けゲーム成功の理由を追う
『龍が如く』が売れたワケ

「ソフト批評」

アストロ球団　決戦!!ビクトリー球団編
ゴッド・オブ・ウォー◆餓狼伝Breakblow◆義経紀
メタルギアソリッド3サブシスタンス
SIMPLE2000シリーズVol.90 THEお姉チャンバラ2
機動戦士ガンダムSEED　連邦VS.Z.A.F.T.
リッジレーサー6◆パーフェクトダーク　ゼロ◆EXIT
ARAKURI（カラクリ）◆らき☆すた　萌えドリル
モン不思議のダンジョン　赤の救助隊
ナルファンタジーⅣアドバンス
ッションフィフス～ストーカー・オブ・ウォー～
ット大戦MXポータブル

お金持ちになりたいですか？

と尋ねられたら、たいていの人はイエスと答えるでしょう。でも、どうしたらお金持ちになれるのでしょうか？　その方法を教えてくれるヒトは滅多にいません。

あなたは、全世界で七〇〇万部を超えたベストセラー「金持ち父さん、貧乏父さん」を読みましたか？

著者のロバート・キヨサキ氏は、子供の頃受けた金持ち父さんからの教えを元に実際にお金持ちとなり、本を書き、それがベストセラーとなりました。しかし、あなたがこの本を読んで感動し、「さぁ私もお金持ちになろう」と思ってもスグに実現できるわけではありません。何故か？　お金持ちになるための能力「ファイナンシャル・リテラシー」が身に付いていないからです。

金持ち父さんが繰り返し教えてくれたこの能力を誰でも身につけられるようにと、著者が考案したのがこの「キャッシュフロー」ゲームです。あなたの「金持ち父さん」はこのボードゲームです。このゲームで繰り返し遊べば、それがトレーニングとなり、お金持ちになる基礎が身に付くのです。

……お金持ちになりたいですか？

大好評発売中

キャッシュフロー101 日本語版

仲間と楽しみながらお金持ちになるための基礎知識が"体得"できるユニークなボードゲーム。住宅ローンや子供の教育費、税金などのために毎日アクセク働く日常から逃れる方法が、ここにあります！

こんなことが学べます

- ファイナンシャルIQを速く簡単に高める方法
- 給料が少なくても経済的自由を手に入れる方法
- 資産がお金を生み、お金が自分のために働いてくれる方法

標準小売価格 21,000円(税込)

※英語版付属のビデオ・カセットテープは付属しておりません

キャッシュフロー202 日本語版

さらに現実に即した高度なステップに進む人のための上級編。空売り、コール・オプション、プット・オプションなど、高度な投資のテクニックが学べます。キャッシュフロー101日本語版が必要。ロバート・キヨサキ氏他の専門家が不動産投資について語るCD(日本語吹き替え版5枚組)も付属。

標準小売価格 14,700円(税込)

キャッシュフロー for キッズ

「かわいい我が子にも早いうちにこの能力を」というご要望にお応えして子供向けのキャッシュフローゲームができました!『子供のファイナンシャルIQを伸ばそう』(書籍218頁)とオーディオブック(CD約60分)がついた総合教育セットです。(対象年齢6歳以上)

標準小売価格 12,600円(税込)

ご購入は 全国の紀伊國屋書店、東急ハンズ各店、銀座博品館などで。また、全国の書店でもご注文いただけます。金持ち父さんの日本オフィシャルサイト(www.richdad-jp.com)、株式会社クラビス(www.clubrich.jp)では、他の関連商品もお求めいただけます。最新の情報は、下記弊社Webサイトにてご案内しております。

キャッシュフローゲーム日本語版発売元 マイクロマガジン社

www.micromagazine.net
お問い合せ: 03-3206-1641

平成18年3月1日発行第13巻第3号通巻103号　発行人：武内静夫　編集人：武内静夫　発行所：(株)マイクロマガジン社　〒104-0041東京都中央区新富1-3-7　ヨドコウビル　TEL03-3206-1641(販売)　FAX03-3551-1208

定価：780円　本体743円

雑誌 03679-3

4910036790362
00743